すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成17年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第8号 通巻第63号
enterbrain
月刊アルカディア
8月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
鋳薔薇
三国志大戦
バトルギア4
ゾイドインフィニティEX
DANCE86.4 FUNKY RADIO STATION
稼働直前！今回こそ勝つ!!
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.
夏の最新作続報
太鼓の達人7
アイドルマスター
ネオジオ バトルコロシアム
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY
ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005
2005
8
AUGUST
No.063
650 yen
2大スクープ！
THE KING OF FIGHTERS XI
鉄拳5 Version.5.1

WORLD CLUB
Champion Football
European Clubs 2004-2005

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005

ヨーロッパ4大リーグに拡大!

イタリアを始め、イングランド・オランダ・スペインの欧州4大リーグから、選りすぐりの強豪全14チームが登場!もちろん、前作までの選手カードも使用可能!

- ネットワーク上で開催される大会で最強のクラブチームを目指せ!
- リーグ2部制導入により、昇格・降格の緊張感が味わえる!
- よりリアルな動き、独自のゴールパフォーマンス、固有フェイント・・・様々な機能拡大により熱い対戦が可能!

NAOMI 2

「チャレンジミッション」「パターゴルフ」「天候変化」「演出面の強化」etc...パワーアップして登場!!

店内対戦では他プレイヤーとアイテムトレード可能に!また、アイテムを持ちより[アイテム争奪戦]を楽しむことができます。400種類以上になったアイテムを駆使して、スコアアップを目指せ!

今まで慣れたコースでもコンディションが変われば戦略性も変わる!「天候変化」がボールの弾道に影響、攻略性が益々UP!

チャレンジミッション

全135のミッションからルートを選択し超絶テクニックを磨け!

パターゴルフ

様々な要素満載!変化に富んだコースがキミを待ち受ける!

Chihiro

ALL.Net

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

ARCADIA

2005.8 / AUGUST

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

COVER TALK

数奇な運命に翻弄される中、己の信じる道を歩むキラとアスラン。その糸は次第にたぐりよせられ、ついにフリーダムガンダムとジャスティスガンダムが共に舞う。

注目の2機を初公開！　機体性能は高いが使いこなすにも相当の腕前が必要となるだろう。キミのSEEDは覚醒するか!?

（記事は16ページより）

表紙イラスト『機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.』

プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

CONTENTS No.63 http://www.arcadiamagazine.com/

ゲームタイトル

連載記事

広告

新キャラ・新技多数追加!!『KOF』シリーズ最新作がついにベールを脱いだ!!

SCOOP!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ イレブン
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年秋予定
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

『KOF』シリーズの最新作情報が飛び込んできた！ 本作では従来のように年号表記ではなく、11作目にちなんで『KOFXI』となっている。期待に胸をふくらませつつ、ページに穴が空くほど眺めよう！

THE KING OF FIGHTERS XI ™

B.ジェニー

『餓狼 -MARK OF THE WOLVES-』からの参戦キャラ。世界有数の財閥の家柄だが、義賊となった令嬢。出典作では多彩かつ独特な必殺技を持つキャラだったので、『KOF』でどのように動き回るのかが今から楽しみだ。

これは恐らく超必殺技のオーロラだと思われる。果たして真相はいかに!?

片方の靴が脱げていることから、『餓狼 -MARK OF THE WOLVES-』のときの潜在能力と思われるが、そうだとすればコマンドや性能は……？

B.Jenet

光の帯のようなものを目の前に出しているが、どのような効果があるのだろうか？

突き上げる拳で相手を吹き飛ばしている。画面が暗転しているので超必殺技か!?

エリザベート

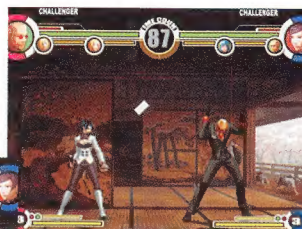
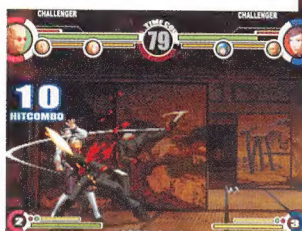
Elizabeth

見た目からは、クールで知的な大人の女性といった印象を受けさせられる。イラストでは細い棒のような武器を持っているので、それを使った攻撃が期待できる。

オズワルド

Oswald

『KOF』シリーズでは希少な高齢(?)キャラの登場だ。イラストと画面写真から察するに、カードを使用した鋭くキレのある攻撃を得意としているようだ。

画面中央にカードが確認できる。恐らく飛び道具系の必殺技ではないだろうか？

機敏な動きで相手をカードで切り刻む。ヒット数から察するに、超必殺技っぽいようだが……!?

既存のキャラも大幅リニューアル多数!?

KYO
草薙京

草薙京が闇払いを出している！クローンではなくオリジナルの京が闇払いを出すのは、『KOF'98』から実に7年ぶり！　懐かしさを感じずにいられない。

K'

写真は、初登場時から存在する超必殺技のヒートドライブだろう。本作でもセカンドシェルで浮かした相手への追撃として活躍してくれるものと思われるが……!?

Ash
アッシュ・クリムゾン

超必殺技のテルミドールと思われる。前作では長い無敵時間を利用して、起き上がり時などの切り返し技に活躍したが、本作でも同じような使い方ができるだろうか？

King
キング

恐らく『KOF NEOWAVE』にあった特殊技の➡+Bと思われる。中段攻撃として使いやすかったので、あるとうれしい技の一つだ。

Terry
テリー・ボガード

テリーといえばパワーゲイザーはもはや代名詞。パワーゲイザーは作品ごとに性能に微妙な変化が見られるので、本作ではどういった性能なのかが気になってしまう。

Maxima
マキシマ

超必殺技のバンカーバスターは、過去のシリーズでは主にスーパーキャンセルを使った連続技として活躍した。本作でも同じような使い方ができるのかな？

Kula
クーラ・ダイアモンド

超必殺技のダイアモンドエッジは、主に強攻撃からの連続技として使用されることが多かった。本作でも連続技で活躍するのか？

極限堂とキャベツのファーストインプレッション

極限堂　東京でも行なわれたロケテに遊びに行ってきたけど、どんな印象を受けた？

キャベツ　いや〜、もうキャラ萌えがやばい！女の子キャラがかわいいから、男キャラ抜きでマイチームを作りたいよ〜。

極限堂　……さすが闘劇覇者は言うことが違う（笑）。システム面では『KOF 2003』でキツイと言われていた部分が改善されているよね。それから操作感がよくなって動かしやすく感じた。個人的には、この辺がすごくうれしいかな。

キャベツ　前作から継承した交代関係が、どう進化するのかも気になるよ。女の子キャラから女の子キャラに交代できるなんて夢のようだ！

前作から導入されたマルチシフトは、新システムと併せてパワーアップした模様。

本作発祥の緊急回避は健在。進化を遂げた従来のシステムもあるようだ。

意欲的な新システムを導入

画面写真を見てもらえれば分かると思うが、本作では体力ゲージの上とパワーゲージの上に、新しくゲージが増えている。今のところ新しいゲージの詳細は謎に包まれているが、何か新しいシステムに関係するゲージだろう。

『KOF 2003』から導入されたマルチシフトも、本作ではパワーアップした模様。任意の技中に交代したり、攻撃をくらっている最中に交代、といったこともできるようだ。

上の写真は「QUICK」の文字が表示されているのが見て取れる。交代攻撃に関係していそうだが……？

下の写真は、ケンスウの攻撃をエリザベートが緊急回避で避けているところ。従来のシステムはしっかり継承しているようなので安心だ。

さてさて、話は変わるけど実はケンスウの服装が変わっいることに気付いたかな？しかも下の写真では、過去の作品で活躍した箭疾歩と思われる技を出している。こうい

続報を待て!!

さらなる高み（バージョンアップ）へと進化

ついに『鉄拳5』がバージョンアップ！　新アイテムなどは無いが、ただの調整にとどまらず、システムにも進化のメスを入れたものとなっている。締切ギリギリでマスターアップした基板を元に、可能な限り調べた情報をここに公開!!

鉄拳 TEKKEN 5 Version. 5.1

鉄拳5 Version. 5.1
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：7月上旬予定（無償交換）
■使用基板：SYSTEM256

バージョンアップの確認方法

ついに待望のバージョンアップが行なわれる『鉄拳5』。7月上旬から全国のロケを対象に、無償で配布される。

バージョンアップは、次のようなところで確認できる。

●タイトル画面ロゴ右下に「Version. 5.1」の文字が表示される。

●タイトルで点滅する文字、キャラ選択時の背景レーザーライトの色が赤に変更。

●体力ゲージの色が緑、勝利マークがオレンジに変更。

カードは『鉄拳5』からそのまま引き継ぐことができ、『5.1』『5』両方をプレイすることができる。

史上最強のキャンペーン始動！

最強を倒し、鉄拳の王となれ！　この夏「TEKKEN-NET」で「サマーキャンペーン」開催が決定した！　期間は7月6日(水)から8月30日(火)の二カ月。期間中には、以下のような特典が得られるぞ。

●新規会員登録プレイヤーに、もれなく50万ゴールド贈呈。

●すべての登録プレイヤーを対象に、毎月ゾロ目の日（7月7日と8月8日）から、そのゾロ目数字の5ケタゴールド（77777ゴールドと88888ゴールド）が獲得できる「ジャックポット大作戦!!」を決行！

●期間中、5級以上で一つ、初段以上で二つまで、条件を満たせば20万ゴールド～90万ゴールドの高額アイテムを5万ゴールドで購入できる。

●プレミアカラー「WHITE」と「BLACK」が半額に。

ほかにも、期間限定プレゼント企画などもある模様。詳しくは、「TEKKEN-NET」をチェックだ！

対象はi-modeとEZwebとvodafone live!。下のQRコードからもアクセス可能だ。

特報

ゲームの核となる「システム」が、今回のバージョンアップで大きく変化する！　特に、受け身確定の消失によって戦術に多大な影響を受けるキャラクターは少なくないぞ。「新しい鉄拳」に乗り遅れるな!!

Text:タケ[illegible]

旧バージョンでは、横転受け身中にガードをすることができない状態が1フレームだけ存在したが、新バージョンではそのスキが無くなった。ブライアンで壁やられ中の相手にワンツースマッシュ(●●●)→スネークエッジ(●●)という猛威を振るった受け身確定も、今作ではガード可能だ。このような場合は、違った壁コンボを決めていくか、受け身を取る相手に対して挑発を重ねたり中・下段攻撃による二択攻撃を仕掛けていくなどの攻めを展開しよう。

そのほか、空中コンボを軽めに終えてからのヒップブレスによる受け身確定が強力だったクマやガンリュウ、さまざまな場面から受け身確定を狙うことができたロジャーやクリスティなども大きな影響を受けるキャラクターたちだ。

最後までコンボを決めて安定したダメージを奪っていく戦術に切り替えていく必要性があるぞ。

受身を取った相手の背中に攻撃を当てる「めくり」は健在だ。

新バージョンでは[illegible]最大ダメージコンボの価値が高まったと[illegible]

旧バージョンでは簡単に狙うことのできたヒップブレスによる受け身確定だが……

ダウン中のダメージが70%に!!

ダウン中の相手に攻撃を当てたときのダメージ補正は100%。そんな鉄拳シリーズの伝統が今回のバージョンアップで覆され、ダメージ補正が50%に変更された。

ダウン攻撃での追い打ちが確定する状況では、後転するよりも寝っぱなしでいたほうが、受けるダメージを抑えることができることになる。

この変更により、これまでとは一味違った起き攻めの攻防が要求されるだろう。

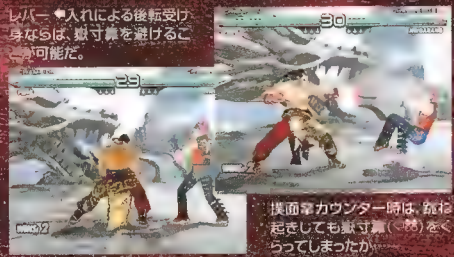
この変更は、壁コンボにも影響を及ぼす。たとえば、レイヴンのバーサーカーレイブ(⇨●●●)は、壁コンボで決めると3発目がダウン判定の相手にヒットして大ダメージを与えることができたが、新バージョンではこのときのダメージ補正が70%になっているので、コンボダメージが低いこの点と、壁ヒットダメージから[illegible]しつつ、壁コンボを狙おう。

寝っぱなしで相手の攻撃を1発くらってから起き上がるのが安全？

吹き飛ばしやられ中に後転受け身が可能に!!

ブライアンのマッハパンチ(⇨●)やフェンの撲面掌(⇦●)カウンター、アスカの裁き払い(⇦●)といった技をくらって吹き飛ばされた際に、レバーを◆に入れると後転受け身を取ることができるようになった。レバー◆入れによる跳ね起きしか無かった旧バージョンに比べて受け身が取りやすく、その後の追撃を回避しやすくなったと言えるだろう。

レバー◆入れによる跳ね起きは起き上がるまでの無防備な時間に攻撃をくらうことがあるが、後転受け身はその危険性が無い。ただし、後ろに壁があるときは相手との距離が離れにくいので注意！

レバー◆入れによる後転受け身ならば、[illegible]寸掌を避けることが可能だ。

撲面掌カウンター時は、跳ね起きしても[illegible]寸掌(⇦●)をくらってしまったが……

開発者インタビュー

大胆な変更が特徴となった『鉄拳5バージョン5.1』。今回の変更はどのような意図で行なわれたのか。マスターアップ直後の開発を訪ねてみた。

――今回のバージョンアップですが、「受け身確定」以外にも受け確[illegible]が無くなった部分など大胆な変更ですね

米盛　かなり開発内でも議論されたのですが、「より納得のいく闘いを目指そう」ということで、今回の変更になりました。

――当然、そのことでキツくなるキャラが出てくると思いますが。

米盛　クマなど「受け確」に依存度の高かったキャラに関しては、その点も考慮して調整しています。

池田　今回の調整に関しては、ゲームシステム以上のことを知らなければくらってしまう攻撃、通称「ワカラン殺し」を減らしたい、という部分があったんですね。

――吹き飛ばし攻撃をくらった後、後ろ受け身ができることに関しては？

池田　ブライアンのマッハパンチなどは、反撃技としても優れているのに追撃確定で痛過ぎる。そこで、くらうことが分かっていれば、後転受け身でダメージを軽減できるようにしました。逆に、フェンの撲面掌はカウンターヒットを確認してから後転受け身を取るのは非常に難しい。このように、技の用途によって簡単に後転できるもの、できないものの二極化を図りました。

――ダウン中の攻撃が70%になったことに関しては？

米盛　壁コンボでダウン中に技を決めるものがあり、そのダメージが非常に大きかったので調整したかったんです。あと、特殊構えがダウン状態のキャラは、この変更の恩恵を受けますね。

――最後に、プレイヤーに向けて、一言お願いします

米盛　今回は「無償交換」ということで限界までやった感じですね。手応えも感じています。当然、プレイヤーの方々の「新アイテム」や「ネットワーク新コンテンツ」などへの期待も分かっています。それを裏切るようなことは考えていません。しばらく『5.1』を楽しんでもらいつつ、今後にも期待していてほしいですね。

マスターアップ直後のキツい状況の中、インタビューに応じてくれた企画の池田さん(右)と米盛さん(左)。

TEKKEN 事典　[TEKKEN-NET]の接続法：■i-mode:iメニュー⇒メニューリスト⇒ゲーム⇒アーケード連動⇒[TEKKEN-NET]　■EZweb:EZトップメニュー⇒カテゴリで探す⇒ゲーム⇒総合⇒[TEKKEN-NET]　■Vodafone live!:Vodafone live!⇒メニューリスト⇒ケータイゲーム⇒ゲーム機連動⇒[TEKKEN-NET]

ニーナ・ウィリアムズ NINA WILLIAMS

Text:ケケケマ

主な変更点

- サディスティックキューピット(⇨➡●)ガード時に距離が離れるように変更
- アッパーストレート(⇨●●)の不利フレームが増加
- スパイダーニーのジャスト入力(タイミング良く●)ガード時の不利フレームが増加
- ディバインキャノン(●●または●●)の不利フレームが増加
- リフトショット(横移動中に●)の不利フレームが増加
- ブレイズスティンガー(⇦●)の発生が遅くなり、不利フレームが増加
- ルーイナスヒール(➡●or⬆●or⬇●)がダウン中の相手にヒットしない

大きく変わる接近戦

新バージョンではアッパーストレート(⇨●●)のガード後が不利な状況となっている。またワンツースパイダーニー(●●●or●●●)はジャスト入力成功時に相手との距離が離れないようになり、硬直も増加しているぞ。スパイダーニーを盾にした戦法が強力だったニーナだが戦法を練り直す必要が出てきたといえるだろう。

ガード時1フレーム有利となる上、派生技も豊富なクリークアタックコンボ(⇧●●●●)や、新バージョンでも相変わらず強力なシェイクショット(横移動中●●)を使った攻めに活路を見出せ!

スパイダーニーのジャスト入力をガードされると、容易に反撃されてしまう。

コンボはどうする?

空中コンボの締めでたたき付ける技として重宝したブレイズスティンガー(⇦●)だが発生が遅くなったため、空中コンボに組み込むことができない。通常の空中コンボは、●クリークアタック→横移動(●●)→シェイクショット→ストレートスウェー(横移動中に●)→ローリングキック●コンボ発生→●●→レバー入れ立ち→●→ネールキック(⇧●●)というコンボを決めていこう。

レプラホーンキック(⇨●)は、ヒット後の距離が離れるように変更された。

前ダッシュからのブレイズスティンガー(⇦●)などで追撃していこう。

ブライアン・フューリー BRYAN FURY

Text:ジェミコ

主な変更点

- ニークラッシュ(立ち途中に●)のカウンター時の効果が、前のめり崩れに
- チョッピングエルボー(⇨●)がノーマルヒット時に浮かなくなった
- ワンツーハイキック(●●●)3発目の不利フレームが増加
- マッハパンチ(⇨●●)の不利フレームが増加
- MPKコンビネーション(⇩●●●)が、初段カウンターヒット時にすべてつながるように

浮かないチョッピングエルボーは使えるか?

主力浮かし技だったチョッピングエルボー(●●)がノーマルヒット時に浮かなくなったせいで、中間距離で相手に与えられるプレッシャーが減ってしまった。さらにシステムの変更により、壁際などで強力だったスネークエッジ(⇧●●)による受け身確定も不可能となったので、新たな攻め手を考える必要がある。幸い、挑発(●●)の性能はほぼそのままなので、壁コンボ後は挑発による受け身攻めに切り替えよう。

チョッピングエルボーを使えないなら、ジェットアッパー(⇨●)を振り回せ!!

壁際では相変わらず挑発が強力。●につなげて壁やられ・強を狙え!

強化されたニークラッシュ!!

ブライアンの代名詞たちは弱体化を余儀なくされてしまったが、なんとニークラッシュ(立ち途中に●)のカウンター時の効果が、回復できないよろけとなった!! ここにストマックニー(⇨●●)→ストマックブロー(⇧●●)→立ち途中ニー→マッハパンチ(⇨●●)を決めれば、体力の約4割を奪える。派生のダブルニークラッシュ(立ち途中に●●)と合わせて近距離戦での主力中段技としてどんどん多用していこう。

使いやすいニークラッシュ。カウンターヒット時には、回復不能のよろけに。

ストマックニーやストマックブローで拾い、空中コンボに持ち込もう。

三島 平八(ミシマヘイハチ) HEIHACHI MISHIMA

Text:ミシマスター

主な変更点

- 弐連剛掌波(●●●)が連続ヒットしなくなった
- ばちき(⇨●)のダメージ増加

確定反撃技を使い分けろ

連続ヒットし、追撃も可能だった弐連剛掌波(●●●)が、連続ヒットしなくなったのが大きな変更点。それに伴ない10フレームの硬直に対してはダウンを奪いたいなら閃光烈拳(●●●)、ダメージを重視するなら雷突連拳(●●●)を使うようにしよう。また、12フレームの硬直に対しては、ばちき(⇨●)での反撃がオススメ。ばちきのダメージがアップしているので、金剛槍掌(⇧●●)で追撃すればかなりのダメージを与えることができる。13フレーム以上の硬直には連続ヒットする浮かせ技である無双連拳(⇧●●●)をしっかり決めていこう。

注意したい変更点が金剛槍掌と瓦割り槍掌(⇩●●)のガード時の硬直。ガードされたときの硬直時間が増加しているため、乱発できなくなった。相手が壁を背負っているときにはガード後に間合いが離れないので、使用の際には特に気を付けたい。

ほかには、システムの変更に伴い剛掌破(●●)カウンターヒット時に後転受け身が可能となってしまったため、カウンター狙いのリターンが小さくなってしまった。

相手の硬直によってばちきを反撃技で使い分けられるようになると戦力アップ。

受け身に雲鳳翼を重ね、ガード方向を逆にする強力な起き攻めは健在だ。

カウンターヒット時の追撃こそなくなったが、相変わらず優秀な剛掌破。

戦術指南

基本的な戦術は旧バージョンと変わってはいないが、横転受け身中のガード不能時間が削除されたため、雷下段(相手ダウン中に●)を使った起き攻めを使うことができなくなった。相手の横転受け身に対しては基本的に下段攻撃の二択を迫っていくか、タイミングよく雲鳳翼(⇧●●)を重ねてガード方向が逆になる(めくりになる)起き攻めを展開していこう。

TEKKEN事典
ブライアン・フューリー:チョッピングエルボーはノーマルヒット時5フレーム有利に。ワンツーハイキックは3フレーム不利。マッハパンチは10フレーム不利になった。
ニーナ・ウィリアムズ:左アッパー、アッパーストレートはともにガード時3フレーム不利。立ち途中左アッパーはガード時6フレーム不利。アッパーストレートのヒット時は2フレーム不利となった。

三島一八（ミシマ カズヤ） KAZUYA MISHIMA

Text:ミシマスター

風神拳・左右逆回し蹴りのクリーンヒット時のよろけ状態が、レバー●入れでの回復が不可能となった。しかし、スタン状態ではなく、ただの崩れ状態となっているので、技をヒットさせると相手は浮いてしまうことに注意しよう。相手を崩れ状態にしたら、風神ステップで間合いを詰めてからの雷神中段蹴(⇨●88●)で追い打ちしていこう。

ほかに特に大きな変更点は地背脚(⇧88)のみ(Pick Up参照)。風神拳(⇨☆⇩➘88)を主軸とした従来の戦術に加えて、相手のワンツーパンチのような発生の早い上段攻撃を読んだときにしゃがみステータスの地背脚でカウンターを取る、という新戦術を取り入れていこう。

Pick Up! 地背脚(⇧88)

カウンターヒットでダウンを奪えるので……

すかさず破砕蹴や震撃で追い打ちしよう。

ノーマルヒットで有利な状況となり、攻めを継続することが可能。さらに、カウンターヒット時にはダウンを奪えるようになった。

主な変更点

- 地背脚(⇧88)ヒット時のカズヤ側の硬直が減少。カウンターヒット時に相手がダウンするように
- [illegible]

風間飛鳥（カザマ アスカ） ASUKA KAZAMA

Text:ハメ

前作の時点で完成されていたともいえるアスカは、大きな変更が少なく戦法の変化はあまり無い。変更点の中では、紫雲二段蹴り(⇩●)のリスク低下(Pick Up参照)に注目したい。影響はほとんど無いが、鬼首落とし(⇩●)1回転目をガードさせた際の状況が2フレーム不利から1フレーム不利となった。なおこれは変更点ではないが、横連鬼首(88●88●)の3発目中にレバーを➡方向に入れると発生が遅くなる代わりに性質が通常の鬼首落としと同様になるのだ。

前作では鬼殺し(⇨●)ガード時のスキをなんと流霞壁(88●)でキャンセルできたが、今回は不可能になった。相応のリスクが生じるので、昔のように丁寧に出していく必要があるぞ。

Pick Up! 紫雲二段蹴り(⇩●●)

翌連紫雲を含む紫雲二段蹴りは、ヒットさせてしまえば安全になった。近距離での暴れに多用していくべし!!

紫雲二段蹴りのリスクが減少。ジャンプステータスになるまでが早いのもうれしい。

主な変更点

- 紫雲二段蹴り(⇩●)の初段ヒット時に、2発目が強制ガードに
- 鬼殺し(⇨●)のガード時に、硬直をキャンセルして流霞壁(88)が出せなくなった
- 真空刈脚～しゃがみ帰着(⇩88⇩)の硬直が変化
- [illegible]

レイ・ウーロン LEI WULONG

Text:ハメ

「鉄拳5」で弱い弱いと言われていた分、強化された部分が多いレイ。特にメイン技の一つであった絞竜掌(⇨➡88)のリスクが大幅に減少したため(Pick Up参照)、中距離戦で相手を押さえ込みやすくなった。

また、使いどころが見当たらなかった芭蕉旋風(⇨➡88●●)だったが、今回はなんと1・2発目が連続ヒット!! 合計ダメージが大きく、2発目をガードさせればスキは大きくないので、しゃがんで回避されると危険だが、横に強いことを活かして使おう。

なお、豹の構え移行時のオート立ちガード効果が無くなった。そのため、鷹爪飛翔脚(⇧88●)をガードされた際、豹の構えに移行しても、反撃をガードできなくなってしまった。

Pick Up! 絞竜掌(⇨➡88)

横に強い浮かし技の絞竜掌をガードされても……。

スキはたったの10フレーム。リスクは小さい。

スキが大きく減少したので、もはや打ち放題!! そのため、用途が似通っていた昇流脚(⇨➡88)を使う必要性は低くなった。

主な変更点

- 芭蕉旋風(⇨➡88●●●)の1発目ヒット時に、2発目が連続ヒットするように
- 豹の構え移行中のオートガードが削除
- 絞竜掌(⇨➡88)の不利フレームが減少

ジャック5 JACK-5

Text:垂れ

ジャック5は何といってもボタン連打による簡易ガード方法の無くなったパニッシュメントメガトン(⇦●88)の存在が大きい。壁際での相手の立ちガードを崩す手段として、使用価値が格段に上がったぞ。

アンカーショベル(⇦●88)は、しゃがみステータスが完成するまでの時間が早くなっている。相手の上段攻撃に対してとっさに合わせてもかわしながらヒットさせやすくなっているぞ。

ほかにはワイルドスイング(しゃがみ状態で●●●88)が、1発目が空振りして2、3発目のみヒットした場合、相手がダウンするようになっている。この状況では4発目を入力しないようにしよう。

Pick Up! パニッシュメントメガトン(⇦●)

パニッシュメントメガトンは……。

簡易ガードが不可能になったので強力。

簡易ガード不可能に修正された(レバーを⇦に入れる1フレガードは可能)ので、壁際での攻撃力がアップしたぞ。

主な変更点

- パニッシュメントメガトンのレバー⇦＋ボタンによる簡易ガードが不可能に
- [illegible]

風間仁（カザマ ジン） JIN KAZAMA

Text:タケヤマ

確定反撃の際に重宝した正拳・上段後ろ回し蹴り(●88●)だが、2発目ヒット時に相手がきりもみ状態で吹き飛ぶように変更された。受け身を取ることができるようになったので、旧バージョンで入った前ダッシュ↓右下段後回し蹴り(⇩88●)による追い打ちが確定しないぞ。その代わり、2発目のダメージが若干増加しているほか、壁やられ強を誘発することが可能になった。

ほかに、左足刀(⇦●)がカウンターヒット時に崩れを誘発するようになった。その後、飛び二段蹴り(⇩88●●)を出せば地上判定の相手にヒットするので、コンボに移行でき、かなりのダメージを与えることができるぞ。ただし、左足刀ガード時の硬直が増加している点には注意。発生12フレーム以下の技による反撃が確定してしまう。

左足刀カウンター後に、88をホールドして飛び二段蹴りを入力すると、後ろ蹴り(⇦88)が出てしまうことがある。88をホールドして入力しよう。

主な変更点

- 左足刀(●88)カウンターヒット時に崩れを誘発
- [illegible]
- 隠し技のローキック(任意の方向にレバーを入れてから●と88同時押し)が削除

TEKKEN事典

風間飛鳥:紫雲二段蹴りガード時は6フレーム不利に。真空刈脚～しゃがみ帰着は、ガード時10フレーム不利、ヒット時2フレーム有利に。

レイ・ウーロン:芭蕉旋風(⇨➡88●●)は、1発目ヒット時のやられが、旧バージョンのカウンターヒット時と同じ効果に変更されている。

ブルース・アーヴィン
BRUCE IRVIN

Text: ささき

主な変更点

- スウェー・ハイキック(⇧●)が、カウンターで崩れるようになった。硬直が増加
- ブルファング(●●)がカウンターヒット時に反撃を受けないように
- サイクロンキック(横移動中に●)ノーマルヒットでダウンを奪えるように

今回[illegible]が加わった[illegible]の中でもスウェーハイキック(⇧●)は要注目。なんとカウンターヒット時に崩れを誘発し空中コンボを決めることが可能になった。スカった時の硬直も若干増えているものの、見返りが大きいのが非常に魅力的。バックハンドブロー(⇧●)と同じ感覚で使用でき、リスクが少ないのがポイントだ。

ブルファング(●●)も調整が加わり、カウンターヒット時に反撃を受けないようになった。ほかには、サイクロンキック(横移動中に●)がノーマルヒットでダウンを奪えるように[illegible]。以上がブルースのおもな変更点。[illegible]されても、[illegible]るだろう。

カウンターヒット時に崩れを誘発するようになったスウェーハイキック。

空中コンボも含めればかなりのダメージが期待できる。相手の[illegible]などに合わせよう。

白頭山(ペク・トーサン)
BAEK DOO SAN

Text: ミシマスター

主な変更点

- パリング(⇦●)のさばき有効フレームが増加。さばかれた側の硬直を軽減
- バックナックル(⇦●●)がカウンターヒット時に崩れを誘発。ダメージが12から21に増加

パリング(⇦●)のさばき有効フレームが増加したのはうれしい変更。キングのブルータルサイクロンのようなパンチ攻撃の連携技に対しては積極的に狙っていこう。しかし、さばき成功後の有利フレームは減少してしまった。右アッパー(⇧●)やスカルスマッシュ1発止め(●●)で追撃することができなくなったため、確実にダメージを与えたいならバックナックルコンビネーション(●●●)を使おう。

ほかにはバックナックル(⇦●●)のダメージが上がり、カウンターヒット時に崩れを誘発するようになった。今まで[illegible]要素の無かった技だけにうまい使いどころを模索していきたいところだ。

パリングはさばき時間が延びたので攻撃を取りやすくなっている。

さばき[illegible]バックナックルコンビネーションや投げ技を決めよう。

巌竜(ガンリュウ)
GANRYU

Text: 垂れ

主な変更点

- 雷張り手(⇧●)ガード時の距離が近くなり、不利フレームが増加
- 逆鷹落とし(⇦●)のダメージが減少[illegible]
- もろ手ハンマー〜もろ手突き(●●)の不利フレーム増加
- 電車道コンボ2発止め(⇦●●)の不利フレーム増加

雷張り手(⇧●)は硬直が増加し、距離が離れなくなったので先端ガード時でも立ち途中攻撃による反撃を受けるようになった。

逆鷹落とし(⇦●)はダメージが16から14に変更され、ダウン状態の相手にヒットしなくなった。つかみ投げ(●● or ➡●)後や、もろ手ハンマー〜もろ手突き(●●)1発止め締めのコンボ後には確定しないので注意しよう。突き上げアッパー(⇧●)、電車道コンボ2発止め(⇦●●)、もろ手ハンマー〜もろ手突きは、1発止め、2発出し切りの硬直もまた増加しているので安易に出していけなくなったぞ。

そのほかでは、システム面の[illegible]受け身中のガード不能時間の削除」により、ヒップアプレス(⇦●)による追い打ちが決まらなくなったことが戦術面に大きく響いてくる点だろう。

電車道コンボ2発止めガード時の硬直が13→15に変更。当然、右アッパー(⇧●)による反撃で3発目に派生させてもしゃがみ右パンチに[illegible]痛い。

王椋雷(ワン・ジンレイ)
WANG JINREY

Text: 垂れ

主な変更点

- 前掃十字把(⇩●●)2発目の不利フレームが増加
- 通天砲(●●●)ガード時の距離が若干離れなくなった
- 竜巻投げ(⇧●)ガード時ワン側が不利な状況に

前掃扇腿(⇩●⇩●)との二択攻撃が強力で、かつガードされたときの硬直の短さが魅力だった前掃十字把(⇩●●)は、ガード時の硬直が増加しているのでお手軽に出していける技ではなくなったぞ。

通天砲(●●●)は3発目ガード時に距離が若干近くなったので、今まで反撃を受けなかったレイウンに対しても立ち●で反撃されてしまう。

竜巻投げ(⇧●)はガードされてもワン側が有利だったが、[illegible]では若干不利な状況に修正されている。また、システム面の変更により、竜巻空砲(立ち途中に●)でヒット後に竜巻投げを重ねるといった戦術は通用しないので注意すること。

強力な浮かせ技だった前掃十字把はガード時の硬直が10から14に増加。

相手キャラによっては手痛い反撃を受けるようになった。多用は控えよう。

デビル仁
DEVIL JIN

Text: ミシマスター

主な変更点

- 雷神拳(⇨☆⇩●)が、空中ヒット時にも●でヘブンズドア(⇨☆⇩●●)への移行が可能に
- [illegible]
- 獄卒払い(⇦●●)の性能が変更

獄卒打ち(⇦●●)の2発目はカウンターヒットしないと相手を浮かせられないようになった。獄卒払い(⇦●●)は、カウンターヒットで相手をダウンさせ、白鷺遊舞(●●●)からの空中コンボを決められるように強化されたが、ガードされたときの硬直の大きさは相変わらず。どちらもガードに徹する相手からは大ダメージを奪うことができず、リスクの高い二択となってしまう。無理に獄卒打ちと獄卒払いとの二択を仕掛けていくのは控えたい。

ほかには、空中の相手に雷神拳(⇨☆⇩●)をヒットさせたときでも、ヘブンズドア(⇨☆⇩●●)に移行できるように変更された。これにより相手が壁やられ状態になっているときでもダメージの高いヘブンズドアでの追撃が可能となった。

空中の相手にもヘブンズドアを決めることができるようになった。壁やられ状態の相手へのお手軽な追い打ち技として使っていこう。

TEKKEN 事典

ブルース・アーヴィン:旧バージョンではレバー➡入れストレートハイキック(➡●●)初段ガード時にしゃがもうとすると2発目がヒットしてしまっていたが、しゃがみが可能になった。
巌竜:もろ手ハンマー(●)はガードされると12フレーム不利に、もろ手ハンマー〜もろ手突き(●●)はガードされると14フレーム不利になった。

レイヴン RAVEN
Text ガト

●ヒュドラバインド・ハイ（[illegible]）

[illegible]時の効果が、壁やられ・中に変更されている。壁が近いときは、素直にジャブ（●）などで刻んで運ぼう。

●モータルエルボー（⇩⇘⇨➡●）

カウンターヒット時によろけを誘発。レバー➡入れで回復されなければ、ヒュドラバインド・ハイで浮かせられる。

[illegible]（[illegible]）→ハーケンキック（[illegible]）→サイスヒール（[illegible]）は、[illegible]

キング KING
Text ハメコ。

●ローリングソバット（⇨●）

ノーマルヒット時にダウンおよび壁やられ・壁を誘発するようになり、カウンター時はその場に崩れ込むダウンを誘発するようになった。

●ツームストンパイルドライバー（⇩⇨●）

相手のダウン時間が短縮され、アリキック（⇩●）による追撃がガードされてしまうようになった。

ローリングソバットでダウンを奪えるように。壁際で使ってみよう。

花郎（ファラン） HWOARANG
Text ミシマスター

●カットロー～ライトフラミンゴ（⇨●●）

カットロー（●）をヒットさせて[illegible]な状況となったが、派生技の[illegible]が[illegible]くなったため、[illegible]ライトヒール（[illegible]）も[illegible]中段[illegible]（●）でカウンターを取りづらくなった。カウンター狙いなら、発生の早いクイックライト[illegible]コンボ（[illegible]）を使っていこう。

踵落とし（立ち途中に●）1発目は攻撃判定が小さくなってしまった。

クレイグ・マードック CRAIG MARDUK
Text ガト

●ダンクエルボー（⇨●）

ガード時の有利が3フレームに減少。ヒット時は6フレーム有利なため、しゃがみ●を出されても相打ちで浮かせられるスイングアッパー（⇦●）と投げや下段で二択を迫ろう。

●ニースライサー（⇩●）

下段攻撃の要だったが、ヒット後の状態が3フレーム不利になった。慎重に試合を展開していこう。

パリスタナックル（⇨➡●●）2発目が相手に届きやすくなった。

ジュリア・チャン JULIA CHANG
Text ささき

●[illegible]弾（[illegible]）

ヒットエフェクトが変更され、若干ダメージがアップしている。

●立ちRK（●）

カウンターヒット時は以前より虎身時（⇩⇨●）での拾いが容易になった。そのため接近戦では、発生10フレームという早さとリスクの少なさを活かしたカウンター狙いの場面を増やしていこう。

ヒット時の吹っ飛びモーションが変化した。虎身時で拾おう。

吉光（ヨシミツ） YOSHIMITSU
Text タケヤマ

●日向砲（[illegible]）

ガードされたときのスキが減り、ワンツーパンチ程度の反撃しか受けなくなった。ヒット時の浮き方も変更されて、コンボが入りやすくなっている。

●突衛（⇨●）

突衛→卍あぐら（[illegible]）→その場起き→スイープキック（[illegible]）というコンボのスイープキックが確定ではなくなった。起き攻めを仕掛けよう。

[illegible]（[illegible]）の攻撃力が100→72に変更されている。

リー・チャオラン LEE CHAOLAN
Text タケヤマ

●シルバーロー（⇩●）

カウンターヒット時にダウンを奪うようになった。その後は、シルバーテイル（しゃがみ状態から●）による追い打ちが確定する。

シルバーロー後に●を追加入力してヒットマンスタイルに移行していた場合は、シーフスライサー（ヒットマンスタイル中に●）での追い打ちが確定するぞ。

シルバーローはしゃがみステータス技であるため、カウンターも狙いやすい。

クマ&パンダ KUMA & PANDA
Text ハメコ。

●ベアシザース（⇨●）

ガード時のスキが、17フレーム不利から14フレーム不利に減少。その影響で、ヒット時にトリプルハンマー1発止め（[illegible]）で追い打ちすると、確実に[illegible]ヒットするようになった。

●熊鬼神拳（⇩⇨●）

[illegible]でも[illegible]やトー[illegible]キックも届かないほど、反撃を受けにくくなったぞ。

ストレート～エルボー（●●）は2発目が空振りしにくくなったのがうれしい。

ポール・フェニックス PAUL PHOENIX
Text ささき

●鉄騎キャンセル（⇩⇦➡●）

鉄騎キャンセル（[illegible]）のモーションに、見た目通りしゃがみステータスが付いた。

[illegible]システムの変更により[illegible]コンボに少し変化がある。これまでは[illegible]下段[illegible]を決める[illegible]の[illegible]が、[illegible]のダメージが[illegible]なったため、起き攻め重視で[illegible]がよさそうだ。

旧バージョンでは鉄騎キャンセル中は上段攻撃をくらったが、今回は安心。

ハメコ。インプレッション

ついに調整が施された、今回の『鉄拳5 Version．5．1』。『鉄拳5』の暴力的な攻めが大好きだったプレイヤーはちょっと、いやかなり戸惑うかと思いますが、いわゆる「事故負け」することが少なくなったので、防御力にモノを言わせた闘いがやりやすくなったと思われます。システムの変更に伴う戦法の変化ですが、受け身確定の消失は受け身に直接二択を仕掛けることである程度カバー可能。しかし、ダウン中ダメージの減少により、寝っぱなしの安定感が上昇、実は以前よりも受け身を取る必要性が減少してますね。ともあれ、これら調整によるキャラ情勢の変化が興味深いところ!!

TEKKEN 事典

キング：相手[illegible]うつ伏せ状態へのダウン投げを抜けた際、相手の[illegible]が空中判定になった。

クレイグ・マードック：パリスタナックルを[illegible]で出し切った際、旧バージョンでは2発目がスカっていたが、今回は相手に[illegible]ようになった。[illegible]ガードなため、かなり使い勝手が良くなっている。

発・進・直・前!! 全国大会開催決定&全機体、初公開!

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2005年7月予定
■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256(※)
※SYSTEM246機能のみを使用。

チームバトルアクションの最高傑作というべきクオリティーに仕上がりつつある本作。間も無く全国のゲームセンターへと姿を現す！　直前情報にしっかりと目を通して、激戦に備えてくれ！

護るべき、世界のために――

ZGMF-X10A フリーダムガンダム

殲滅型対MS戦[illegible]MS

Z.A.F.T.がGTA-Xシリーズを参考に開発。核エンジンの使用を可能とするニュートロンジャマーキャンセラーを搭載。[illegible]性に加え、プラズマ[illegible]ビーム砲やレールガンなど、絶大な火力を誇る。

[illegible]世界を目指し、今、飛翔する！

シリーズ初の公式全国大会、開催決定!!
「Premium Dogfight 2005 BANPRESTO CUP」

稼働前から話題を集める本作で、さらに話題沸騰必至の情報が！　この夏、ついに全国大会開催が決定した！　8月下旬より全国各地の予選を勝ち抜いたプレイヤーが、10月に開催される決勝大会へと集結！　ナチュラル最強のプレイヤーを決定する運びとなった！　いまだかつて無い超高速バトルを制するのはだれだ!?

加えて、本作をプレイしたスコアで応募するランキングトライアル、ガンダムグッズプレゼントなどなど、この夏以降は各種キャンペーンが目白押しなのだ！

Premium Dogfight 2005 BANPRESTO CUP
開催日時：2005年10月9日(日)
開催場所：NEW PIER HALL(東京・浜松町)

原作同様に、最強クラスの機体として君臨するジャスティス。機動性、装甲、兵装すべてにおいて、スキが無い驚異の性能！

信じるべき、友のために――

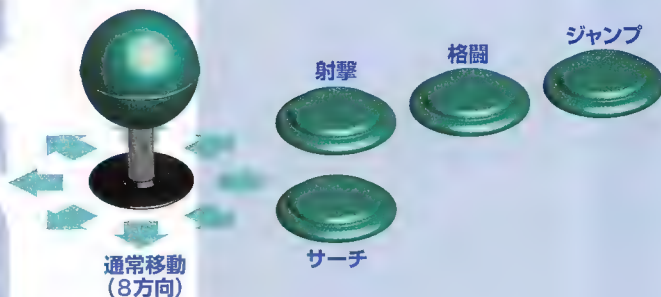
ZGMF-X09A ジャスティスガンダム

[illegible]

MS OPERATING MANUAL
基本操作

いよいよ稼働が近付いてきた『連合 vs. Z.A.F.T.』。ここで基本的なことをしっかり覚えて、来るべき戦いに備えよう！

移動

通常移動	レバー入力（8方向に対応）
ステップ	レバーを同一方向に2回素早く入力（⬆・⬇・⬅・➡の4方向に対応）
ジャンプ	ジャンプボタン（方向はレバー入力の8方向に対応、ニュートラルだと垂直に上昇）
ブーストダッシュ	（ジャンプ中に）ジャンプボタンを素早く2回入力（方向はレバー入力の8方向に対応）

攻撃

メイン射撃	射撃ボタン
サブ射撃	射撃ボタン＋格闘ボタン
格闘攻撃	（レバーニュートラルで）格闘ボタン
	レバー⬆＋格闘ボタン
	レバー⬅ or ➡＋格闘ボタン
サーチ／ターゲット切り替え	サーチボタン

※ほかにも、特殊な攻撃手段を持つ機体が存在する。詳細は次号にて解説しよう。
特殊射撃：射撃ボタン＋ジャンプボタン　**特殊格闘**：格闘ボタン＋ジャンプボタン
レバー⬇＋格闘ボタン　**ブーストダッシュ格闘**：ブーストダッシュ中に格闘ボタン

その他

シールドガード（シールド装備機体のみ）	レバー⬇⬆
指令（僚機がCPU） 通信（僚機がプレイヤー）	スタートボタン
覚醒	（覚醒ゲージMAX時に）射撃ボタン＋格闘ボタン＋ジャンプボタン

基本操作を覚えるしか無かろう、
全国大会がある限り、どちらかが滅びるまでな!!

画面の見方

①自軍戦力ゲージ	僚機と共有するゲージ。総コストは1000。
②敵軍戦力ゲージ	このゲージを0にすれば勝利となる。
③作戦時間	デフォルト設定は180秒。決着がつかず0になると作戦失敗で、両軍共に敗北。
④（僚機がCPUの場合）指令	自軍CPU機への指示。ノーマル・集中・分散・突進・回避の5種類がある。
⑤自機の耐久力	0になると撃墜。機体ごとに異なる。
⑥自機パイロット名	CPU機の一般兵は機体名が表示される。
⑦覚醒ゲージ	MAXになると"覚醒"を発動できる。
⑧ブーストゲージ	ジャンプ系操作やステップで消費し、着地後一定時間で回復する。
⑨武装＆残弾数	自機の武器の種類や残弾を表示。
⑩レーダー	作戦参加機の位置関係を表示。自機を中心に、僚機は緑、敵機は黄色で示される。
⑪射撃照準	このサイトが赤いと「攻撃可能」を表す。
⑫敵機の耐久力	0にすると撃墜。機体ごとに異なる。
⑬敵軍のロックオン警告（黄）	敵機によって自機がロックオンされていること、および敵機の方角を表している。
⑭敵軍のロックオン警告（赤）	敵機により自機が攻撃されていること、および敵機の方角を表している。

SYSTEM ANALYZE
“覚醒”システム

本作の戦略上で大きな意味を持つであろう、“覚醒”システム。今まで謎のベールに包まれていた要素の基本的な情報を、ここで公開しよう！

“覚醒”の効果一覧

攻撃力の上昇
攻撃力が上昇する。

防御力の上昇
被ダメージが約50%減少する。

機動力の上昇
移動をはじめ、すべての行動速度がやや上昇。

ブーストゲージの全回復
消費していたブーストゲージがMAXまで回復。

全武装の弾数が全回復
消費していた弾薬が最大値まで回復。

リロード速度の上昇
大幅にリロード速度が上がる。

射撃が連射可能
一部の射撃攻撃が複数回連射可能になる。

格闘がキャンセル可能
格闘攻撃をほぼすべての攻撃でキャンセル可能。

（よろけ or ダウン時に発動した場合）
自動的に受け身を取る
覚醒ゲージを30%消費する（＝覚醒発動の継続時間が30%短くなる）。また、受け身中には無敵時間がある。

“覚醒”とは何か!?

覚醒ゲージがたまってMAXのとき、射撃ボタン＋格闘ボタン＋ジャンプボタンを同時押しすることで“覚醒”が発動する。

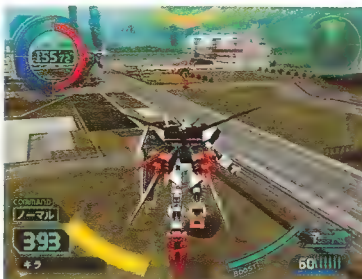
覚醒ゲージは敵機にダメージを与えたり、攻撃をくらったりすることでたまっていく。自機や僚機が撃破されたときに最も多くたまるようになっている。

今作の覚醒の特徴の一つとして、「覚醒ゲージは僚機との共有ではなく、個々のプレイヤーのもの」であることが挙げられる。つまり、各プレイヤーが好きなタイミングで発動できるのだ。そのため、本作ならではの幅広い使い方が予想される。ゲージが0になれば発動終了だ。

“覚醒”最大の特徴は、機体性能の全面的な上昇にある。まずは攻撃力の上昇や弾数の回復、リロード速度の上昇といった、「攻撃能力の向上」に注目したい。残弾数を心配せずに攻められるため、積極的なけん制射撃などで相手にプレッシャーを与えられる。

そして、ブリッツガンダムの特殊行動・ミラージュコロイドや、バスターガンダムの強力なチャージショットなどはリロード速度上昇の恩恵を受け、連続使用が可能だ。

また、ブーストゲージが全回復することにより、空中戦を有利に展開できるのもメリット。オフェンシブな用途に限らず、相手にブースト切れを読まれて着地時の硬直を狙われそうなときに発動して攻撃を避けるなど、防御行動の選択肢としても優秀だ。

攻撃的に使うか、防御的に使うか？ 機体との相性が考えられるため、研究の余地が大いにある要素である。

画面左下で黄色く輝くのが覚醒ゲージ。MAXまでたまれば、発動可能になる。

攻撃を当てると、覚醒ゲージが少したまる。増加量は攻撃力に比例している。

攻撃をくらうことでもゲージが増加する。増加量は被ダメージ量に比例している。

“覚醒”の使いどころは？

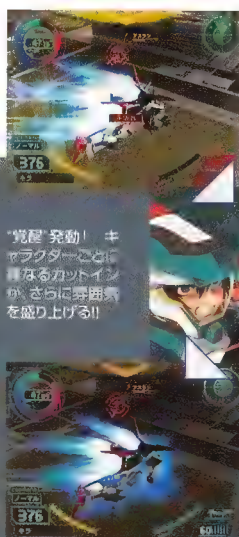
ここでは、現時点で判明している「実戦における有効な覚醒の使い方」を、例を挙げて説明しよう。

まずはコンボのダメージアップ。“覚醒”中はあらゆる攻撃がキャンセルできるようになる。デュエルガンダムアサルトシュラウドを例にすると、平時の通常格闘は最大3段攻撃だが、覚醒発動中は「通常格闘1段目～レバー→ or ←入れ格闘～特殊格闘」というコンボが決まり、ダメージアップを図れる。このように覚醒中は通常時に決められない多段ヒットコンボが可能となり、相手に大ダメージを与えるチャンスになる。

また、防御的な使用法も考えられる。相手の攻撃をくらった瞬間に使えば、ゲージを30%消費して強制的に受け身状態（しかも一定時間無敵）になるため、たとえ相手がコンボを繰り出していても、2段目以降の攻撃はくらわないで仕切り直せるのだ。

格闘のコンボだけでなく、バスターガンダムやランチャーストライクの強力なチャージショットをくらった場合にも有効。被ダメージを最小限に抑えると同時に、チャージショットのスキを突いて攻撃できる。

このように、攻撃面、防御面でさまざまな使い道がある“覚醒”システム。好みに合った使い方を研究し、戦力アップにつなげてほしい。

射撃攻撃の連射が可能になるため、近距離だけでなく中・遠距離戦闘でも活躍

ブーストゲージが尽きそう！ 着地の硬直を狙われたら被弾は必至。そこで……、

“覚醒”発動！ キャラクターごとに異なるカットインが、さらに雰囲気を盛り上げる!!

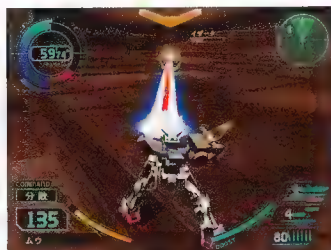
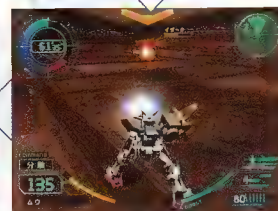
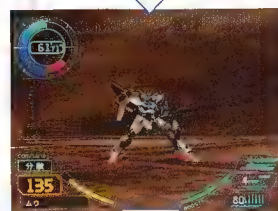
ブーストゲージが全回復、さらに機動力も上昇！ 一気に優位な展開に持ち込める。

各種キャンセル

チャージショットによるキャンセル

チャージショットは特定の武器の射撃ボタンを押しっぱなしにし、チャージ完了後にボタンを離すと発射されるというもの。実はこのチャージショットで、ほとんどのモーションや硬直をキャンセルできるのだ。

例えばブーストダッシュ中の格闘で斬りかかると見せかけてチャージショットをぶっ放したり、メイン射撃をチャージショットでキャンセルして連続的に射撃攻撃を当てるなど、さまざまな使い方が想定できるのだ。また、バスターガンダムのようにチャージショットに対応する射撃武器が２種類ある機体の場合、チャージショット（キャンセル）チャージショットといった荒技も可能だ。

なお、シールドガード、よろけ・ダウンモーションなどは、チャージショットでもキャンセルできない。

射撃や格闘などの攻撃をキャンセルして撃てるチャージショット。これを利用して、強力なコンボや連係が生み出されそうだ。

射撃によるキャンセル

格闘攻撃のヒット時に射撃攻撃を出すことで、格闘攻撃の硬直をキャンセルして射撃に移行できる。キャンセルの掛からない格闘攻撃もわずかに存在しているが、ほとんどの機体で「格闘→（キャンセル）→射撃」のコンボが狙えるのだ。

通常格闘を3段目までヒットさせておいて……、

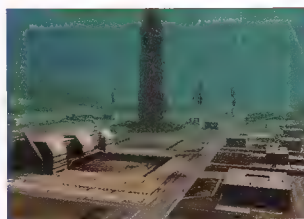
タイミング良く射撃ボタンを押せば、コンボとして成立！

移動によるキャンセル

振り向き撃ちを除く、スキが小さめな射撃の硬直を、通常移動とジャンプでキャンセルできる（ただし、一定時間そのほかの行動は一切できない）。

また、ステップ動作をジャンプでキャンセルできるなど、多様なキャンセル行動が存在している。

BATTLE STAGES 登場ステージ

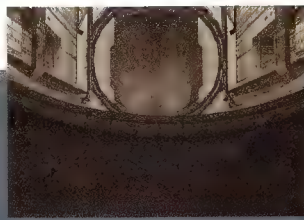
本作のステージは全14種類。原作の舞台設定のイメージ通りなので、ストーリーを思い起こしながら戦うべし！今月は、物語序盤の戦場になった5ステージを紹介!!

資源衛星ヘリオポリス

中立国オーブ首長国連合の資源衛星。物語冒頭で描かれる、Z.A.F.T.軍によるGATシリーズ奪取事件の舞台となるステージ。中央にそびえる巨大なシャフト以外、遮へい物は少ない。

インド洋

アークエンジェルとモラシム率いる潜水母艦隊が激突した、大半が海というステージ。本作の水中戦は水陸両用機でなくともデメリットがほとんど無いため、水中戦が主体となるか。

アフリカ砂漠

アークエンジェルが「砂漠の虎」バルトフェルド率いる部隊と死闘を繰り広げたステージだ。炎天下の砂漠地帯に、丘状に盛り上がったポイントが2個所あるだけの平坦な場所だ。

軍事要塞アルテミス

地球連合軍のユーラシア連邦が配する、宇宙軍事要塞。手前の平坦な陸地部分と、奥の高台とに分かれており、部隊の展開次第で大きく趣の異なりそうなステージだ。

パナマ基地

地球連合軍に残存する最後のマスドライバーを巡って、激戦が展開された。断崖部を境に、高所は平坦、低所は建造物や森と、二つの顔を見せる。断崖付近で混戦となるのか!?

本作ではシリーズに通して存在していた宙域ステージが無くなり、宇宙ステージでもすべてに「地面（地表部分）と重力が存在」する。

また、水中で移動制限がほとんど無く、全機体がほぼ通常通り動けるため、ステージはどこでも同じ感覚・同じ操作でプレイできる。

その分、ステージごとの地形や障害物がバリエーション豊か。ぜひともいろいろなステージを選んで、体験してみてほしい。

激動の時代を駆け抜けるMSたち

戦士たちの生き様を代弁する、鋼鉄の巨人たち。人類最高の英知と技術のすべては、彼らの破壊と闘争のために費やされていく――。
鋼の鎧に身を包んだ戦士たちが目指す先に待つのは、光か、闇か。

GUNDAM

外見こそはストライクと同じだが、パワーエクステンダーの追加など、性能的には向上している。

性能的にはストライクガンダムに準拠しているが、カガリの性格を反映してか、ほかのストライクシリーズとは一線を画す格闘性能を持つ。

MAIN PILOT
カガリ・ユラ・アスハ
オーブ軍 クサナギ所属
オーブ首長国連邦代表ウズミ・ナラ・アスハの娘。戦火に倒れた父の意志を継ぎ、平和への道を模索する。

MBF-02
ストライクルージュ
装備換装型万能MS
イージスとの戦闘で大破したストライクを回収し、メンテナンスパーツなどを流用して組み上げられたオーブ製ガンダム。M1アストレイ部隊の指揮機として、ヤキン・ドゥーエの戦いなどに参加した。

「逃げるな! 生きる方が……戦いだッ!」

気になるBGMは?

ゲーム中に流れるのは、基本的に劇中で使用されていたBGM。その中でも特筆すべきは、ボーカル曲も数曲流れるということ！　本作のオープニングであるT.M.Revolutionの「INVOKE」や、カガリ萌えの必聴曲「暁の車」、大ヒットナンバーの「あんなに一緒だったのに」などが、戦いを盛り上げてくれるのだ。

「あんなに一緒だったのに」は、残りタイムが30秒を切ると流れ始める。ギリギリまで粘ってでも、聴いてみる価値アリ。

パイロットとMSの関係

これまでのシリーズでは、劇中で活躍したパイロットキャラクターを、所属勢力のMSなら自由に搭乗させることができた。だが、今回は「該当するMSに一度でも乗ったことがあるキャラクター」の中から選択して、使用パイロットを決める仕様になっている。

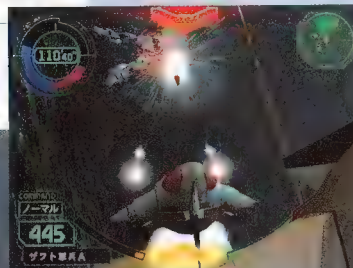
例えば、劇中の第19話「宿敵の牙」で、サイがストライクで無断出撃しようとしたシーンがあった。これを反映して、サイもストライクのパイロットとして選べるのだ。ほかにも、イザークは顔の傷アリ傷ナシ、キラはプラント脱出時のZ.A.F.T.赤服パイロットスーツも選択可能だ。

M1アストレイを選択すると、M1ギャルズ3名の中からパイロットを選べる。

一般兵を選択すると、自分の好きな名前を入力することが可能だ!

ZGMF-515
シグー
指揮官専用MS
Z.A.F.T.軍が擁する指揮官用MS。[illegible]

劇中では海中からアークエンジェルを苦しめたグーン。あのシチュエーションも再現される!?

地上での戦いには苦戦を強いられるが、海中ではコスト以上の働きを見せてくれることだろう。

発進シーンの1カット。ジンに替わる主力機として開発が進められていたシグー。クルーゼなどの指揮官へと優先的に回されていた。

UMF-4A
グーン
水陸両用MS
Z.A.F.T.軍が[illegible]開発された水陸両用MS。水中での活動能力に[illegible]

サブ射撃で砲撃モードに入れるのがこの機体の特徴。長射程を活かし、相手のレンジ外から狙い撃て！

ZGMF-LRR704B
長距離強行偵察複座型ジン
長距離強行偵察用MS
[illegible]

メイン武装の専用スナイパーライフルは、弾数こそ少ないが、その威力は申し分無い。

拡大していく戦火の中、光芒となって消えていく幾多の命たち。人々の運命を導いていくのは、偶然でも神の手でもなく、戦うために戦場に送り出されたモビルスーツたち。
歴史の表舞台に華々しく名を残す機体たちではないが、彼らの存在無くして歴史は成り立たなかったのもまた、揺るぎ無き事実なのである。

戦局を支える隠れた名機

激震の大地に覇を唱えるもの

宇宙から端を発した戦いは、いつしか地上すべてを巻き込んだものへと発展していく。宇宙に居住するプラントの民は人造の大地ではなく、母なる大地を駆けることになる。もっとも、それは望まれた形ではなく、破壊と殺りくに彩られた、死の行軍であった。

「戦うしかなかろう、互いに敵である限り、どちらかが滅びるまでな!!」

TMF/A-802 バクゥ(ミサイル装備型)

地上戦用MS

Z.A.F.T.軍が地上戦用として開発したMS。バルトフェルド隊の主力として、[illegible]アークエンジェルと交戦する。背中のマウントラッチにはオプションであるミサイルポッドを装備している。

MAIN PILOT

アンドリュー・バルトフェルド

TMF/A-802 バクゥ(レールキャノン装備)
COST LEVEL
WEAPON 01 レールキャノン
WEAPON 02 ビームサーベル

Z.A.F.T.軍 バルトフェルド隊隊長

ドネルケバブとコーヒーにはこだわりがあるZ.A.F.T.軍北アフリカ方面軍指揮官。パイロットとしても一流だ。

高い機動性を活かしつつ、敵の死角から攻撃を仕掛けられるのがバクゥシリーズの特徴だ。

TMF/A-802 バクゥ(レールキャノン装備型)

地上戦用MS

背中にレールキャノンを装備した、バクゥのバリエーション機。四足歩行とキャタピラによる無限軌道の併用で、高い機動性と不整地踏破性を兼備。頭部のサーベルにより、格闘戦も可能となっている。

ブーストダッシュを効果的に駆使すれば、格闘戦においても優れた力を発揮することができる!

通常歩行で移動するよりも、タンク形態に変形して僚機を支援する方が火力を活かせそうだ。

TFA-2 ザウート

砲撃戦用可変MS

Z.A.F.T.軍が開発した地上戦用重装備MS。火力に優れた機体で、下半身を可変させることにより、機動力と攻撃性能に優れたタンク形態に変形可能だ。なお、MS形態時はステップの性能がアップする。

MSの礎を築いた機体たち

国力で劣るプラントが連合と対等に渡り合うために必要とされた兵器、それがMS（モビルスーツ）である。コーディネイターが持つ高い演算能力、情報処理能力を活かして、モビルスーツは絶対的な兵器として完成していく。その礎となって発展の歴史に貢献したのが、これらの機体たちである。

YMF-01B プロトタイプジン

試作型MS

[illegible]

すべてのMSの基礎となったプロトタイプ・ジン。現在では第一線を張るのは心許ないか……？

UWMF S-1 ジン・ワスプ

[illegible]

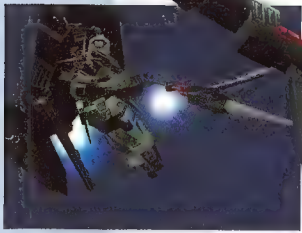
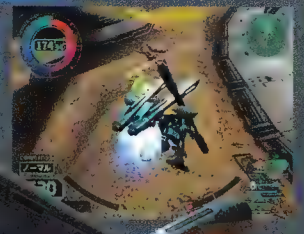
ゾノやグーンを開発するためのデータ収集用機体としてに使われたジン・ワスプ。水中戦での運用が理想的だ。

TMF/S-3 ジン・オーカー

砂漠戦仕様MS

[illegible]

砂漠での戦闘に特化された装備を持つジン・オーカー。機動性の低さをいかに補っていくかが課題か？

戦乱の申し子・生体CPU(エクステンデッド)たち
護るための戦いでもなく、奪うための戦いでもなく。
「戦いのための戦い」に狂奔するものたちが姿を現した時、
戦況は混迷を極めていく。「蒼き清浄なる地球のために」
――その言葉の背後にある屍の山は、何を語るのか。
「禁断」の名を持つ異形のガンダム。重刎首鎌・ニーズヘグを構えて迫り来る姿は、まさに禁忌の死神。
GAT-X252
フォビドゥンガンダム
ムを使用した機体。ビーム兵器のエネルギーの方向
するなど、ほかのMSとは一線を画す装備を持つ。
MAIN PILOT
シャニ・アンドラス
フォビドゥンガンダム
COST LEVEL
地球連合軍
ドミニオン所属
生まれはナチュラルだが、薬物により操縦能力を向上させた生体CPUパイロット。非戦闘時は音楽を聴いている。
「お前ら……うっざ～い!」
エネルギー偏向装甲であるゲシュマイディッヒ・パンツァーにより、敵の攻撃を防御することも可能。
「殺されるよりは殺した方がマシってね!」
「強奪」の名を持つ漆黒のガンダム。特殊格闘である鉄球攻撃は、絶大な破壊力を有している。
「撃滅!」
MAIN PILOT
オルガ・サブナック
カラミティ
地球連合軍
ドミニオン所属
生体CPUパイロットたちのリーダー的存在。過去の経歴は抹消されている。戦闘時以外は常に読書をして過ごす。
GAT-X131
カラミティガンダム
砲戦仕様重MS
ストライク、デュエルと同じGAT-X系統のフレームを使用しているが、全身に砲塔を備えた砲撃戦特化型機体としてロールアウトした。格闘用武装をすべて廃しているため、攻撃は射撃兵器に依存する。
クロト・ブエル
COST LEVEL
地球連合軍
ドミニオン所属
普段は携帯ゲーム機のシューティングで遊んでいる普通の少年だが、戦闘時には凶悪な一面を見せる生体CPU。
GAT-X370
レイダーガンダム
変形機構を有するGAT-X300系列機。破砕球のミョルニル、100ミリエネルギー砲ツォーンを主武装にしてオーブ軍、アークエンジェル隊と死闘を展
「災厄」の名を持つどう猛なガンダム。全身の砲身から斉射される拡散攻撃が強力!

世界を滅びに導くもの

自らの生きる世界に楽園が無いと気付いたとき、人は次なる楽園を求めて手を伸ばす。目の前のすべてを滅ぼし、灰へと返した先にある——次なる世界の楽園を！

プロヴィデンス——それは、天帝の名を冠するMS。神の裁きは、世界を終わらせるのか？

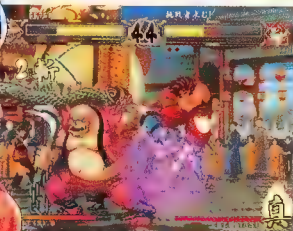
「私にはあるのだよ
世界でただ一人、
すべての人類を裁く権利がな！」

全機体のコスト&武装を初公開！

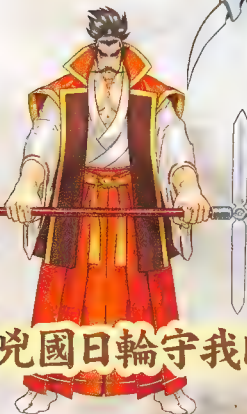
※自軍の総コストは1000。CPUのコストはプレイヤーの半分になる。

MS名	コスト	適正	耐久力	ガード	メイン射撃	弾数	サブ射撃	弾数	格闘	弾数	特殊格闘	弾数	特殊射撃	弾数
エールストライクガンダム	450	宇宙/地上	630	○	ビームライフル	7	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	60	ビームサーベル					
ソードストライクガンダム	450	宇宙/地上	650	○	ビームブーメラン(マイダスメッサー)	–	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	60	シュベルトゲベール				ロケットアンカー(パンツァーアイゼン)	–
ランチャーストライクガンダム	450	宇宙/地上	630	×	超高インパルス砲(アグニ)	1	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	80	ガンランチャー	6	バルカン砲	80		
ストライクガンダム	420	宇宙/地上	580	○	ビームライフル	5	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	60	コンバットナイフ(アーマーシュナイダー)					
ストライクガンダム	420	宇宙/地上	580	○	バズーカ	10	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	60	コンバットナイフ(アーマーシュナイダー)					
レイダーガンダム	450	宇宙/地上	630	×	防盾砲	120	頭部エネルギー砲(ツォーン)	2	格闘		破砕球(ミョルニル)	–		
カラミティガンダム	450	宇宙/地上	630	○	2連装衝角砲(ケーファー・ツヴァイ)	50	一斉射撃(拡散)	2	バズーカ(トーデス・ブロック)	8	一斉射撃(収束)	2		
フォビドゥンガンダム	450	宇宙/地上	630	○	レールガン(エクツァーン)	14	誘導プラズマ砲(フレスベルグ)	2	ニーズヘグ					
ストライクダガー	280	宇宙/地上	560	○	ビームライフル	6	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	60	ビームサーベル					
ストライクルージュ	450	宇宙/地上	630	○	ビームライフル	7	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	60	ビームサーベル					
M1アストレイ	280	宇宙/地上	530	○	ビームライフル	6	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	60	ビームサーベル					
フリーダムガンダム	560	宇宙/地上	720	○	ビームライフル	8	プラズマ収束ビーム砲	2	ビームサーベル					
ジャスティスガンダム	560	宇宙/地上	720	○	ビームライフル	8	リフター(ファトゥム00)	–	ビームサーベル				ビームブーメラン	–
プロヴィデンスガンダム	560	宇宙/地上	720	○	大型ビームライフル	10	ドラグーン・システム(1ユニットづつ)	15	大型ビームサーベル				ドラグーン・システム(全ユニット一斉)	15
イージスガンダム	450	宇宙/地上	630	○	ビームライフル	7	エネルギー砲(スキュラ)	3	ビームサーベル					
ブリッツガンダム	450	宇宙/地上	610	○	ビームライフル	5	3連装ミサイル(ランサーダート)	3	ビームサーベル		ステルスシステム(ミラージュコロイド)	100	アンカー(グレイプニール)	–
バスターガンダム	450	宇宙/地上	630	×	高エネルギーライフル	5	ミサイルポッド	12	ガンランチャー	3	ミサイルポッド	12	ミサイルポッド	12
デュエルガンダム アサルトシュラウド	450	宇宙/地上	650	○	ビームライフル	6	ミサイルポッド	5	ビームサーベル					
デュエルガンダム	420	宇宙/地上	570	○	ビームライフル	5	グレネードランチャー	1	ビームサーベル					
ゲイツ(指揮官用)	420	宇宙/地上	580	○	ビームライフル	6	アンカー(エクステンション・アレスター	–	ビームクロー					
ゲイツ	280	宇宙/地上	560	○	ビームライフル	5	アンカー(エクステンション・アレスター)	–	ビームクロー					
シグー	420	宇宙/地上	580	○	マシンガン	80	バルカン砲	30	重斬刀					
ラゴゥ	420	地上	580	×	ビームキャノン	16	ビームキャノン(連射)	16	ビームサーベル					
バクゥ	280	地上	540	×	レールキャノン	12	レールキャノン(連射)	12	ビームサーベル					
バクゥ	280	地上	540	×	ミサイルポッド	20	ミサイルポッド(連射)	20	ビームサーベル					
ゾノ	420	地上	640	×	フォノン・メーザー砲	8	魚雷	12	クロー					
グーン	270	地上	520	×	魚雷	12	フォノン・メーザー砲	2	格闘					
ディン(指揮官用)	280	地上	490	×	マシンガン	90	散弾銃	3	格闘				ミサイルポッド	12
ディン	270	地上	450	×	マシンガン	80	散弾銃	2	格闘				ミサイルポッド	8
ザウート	210	地上	430	×	2連副砲	10	キャノン砲	4	マシンガン	50	変形			
ジン(マシンガン装備)	270	宇宙/地上	520	×	マシンガン	80	マシンガン(バーストショット)	80	重斬刀					
ジン(バズーカ装備)	270	宇宙/地上	520	×	バズーカ	9	バズーカ(ダブルショット)	[illegible]	重斬刀					
ジン(特火重粒子砲装備)	270	宇宙/地上	520	×	特火重粒子砲	5	特火重粒子砲(照射)	5	重斬刀					
ジン(大型ミサイル装備)	280	宇宙/地上	520	×	大型ミサイル	4	脚部ミサイル	6	格闘					
長距離強行偵察複座型ジン	270	宇宙/地上	520	×	スナイパーライフル	10	砲撃モード	–	格闘					
ジン・オーカー	210	地上	420	×	マシンガン	70	スモークディスチャージャー	3	格闘					
ジン・ワスプ	210	地上	420	×	魚雷	12	魚雷(連射)	12	重斬刀					
プロトタイプジン	210	宇宙/地上	420	×	マシンガン	40	マシンガン(バーストショット)	40	重斬刀				リロード	–

※赤文字：チャージショットに対応　※橙文字：ほかの射撃武器と共有の弾数

次号より、入魂の全機体攻略開始!!

『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』でひと足先に復活していたアースクェイクも、古巣へ帰ってきた。

猿のパクパクとのコンビネーションにさらなる磨きをかけて、チャムチャムが帰ってきたぞ！

プレイヤーのボタン連打音とズィーガーの叫び声が、ゲーセンに響き渡る日がいよいよ迫ってきたぞ！

萬 三九六と共に、黒河内 夢路もプレイヤーキャラとして登場！ 魅惑の剣技を見せ付けろ！

第二報となる今月は、前回紹介し切れなかった復活キャラクターと、四人目の新参入剣客「いろは」を紹介！ さらに、スピリッツシステムの謎が徐々に明らかに!!

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：2005年夏予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text：黒鉄タカスエ

すべては旦那様のために……

いろは

セクシーな和風メイドコスチューム(?)を身にまとった新キャラクター、いろは。二振りの刀「凰鱗」「凰嘴」を自在に操る、ハイスピードな剣劇を繰り広げられそうだぞ。

生年月日	不明
出身地	奥州　漆山
身長	五尺三寸(約160cm)
三体数	三尺、一尺九寸、二尺八寸(91・59・85)
体重	知らず
血ノ型	知らず
武器銘	凰鱗・凰嘴(ほうりん・おうさい)
流派	旦那様のために一生懸命がんばります
好きなもの	たにし、どじょう
嫌いなもの	猟師、鉄砲、とらばさみ
コンプレックス	……………(とても深い劣等感があるらしい)
尊敬する人	旦那様より素晴らしい方はいません
剣の道について	旦那様に尽くします
特技	家事手伝い
平和を感じるとき	洗濯日和
好みのタイプ	旦那様より素敵な方はいません

小さな飛び道具を出すいろは。武器を逆手に構えているためリーチの短さが気になるが、飛び道具を絡めることで遠距離戦でもアドバンテージを取れそうだ。

対空技で見事に羅刹丸を迎撃！前述の飛び道具に加え、対空技も持っているようだ。その見た目とは裏腹に、スタンダードな戦闘スタイルなのだろうか？

『天下一剣客伝』の要
スピリッツセレクト

本作が「サムライスピリッツ」シリーズの集大成と言われるゆえん、その一つがこの「スピリッツセレクト」。何と、過去の2Dサムライシリーズすべてのシステムの中から一つを選択することができるのだ！

零スピリッツ

「零スピリッツ」は、前作に当たる『サムライスピリッツ零』に準拠したモード。

境地ゲージをためる「瞑想」をはじめ、「一閃」「怒り爆発」や各種特殊移動など、前作で使えた行動はすべて使用可能となっている。前作をやっていたプレイヤーならば、すぐに使いこなせるだろう。

相手の動きを一定時間遅くする「無の境地」は本作でも健在。ガードを揺さぶり、一気に大ダメージを与えよう。

天スピリッツ

『サムライスピリッツ 天草降臨』のシステムが使えるモード。同タイトル最大の特徴である「連斬」が使え、特定の連斬を成功させることで、スピリッツゲージを積極的に増やすことが可能。

もちろん、「怒り爆発」「避け」「回り込み」などのシステムもバッチリ搭載されているぞ。

「連斬」を有効に使うために、至近距離で闘える、素早いキャラクターが「天スピリッツ」に適しているのか？

怒スピリッツ

初代『サムライスピリッツ』準拠となるシンプルなモード。怒り状態で一気に攻撃力が上昇するほか、新要素として構えから発動までにガード性能のある「超斬り」が使用可能となっている。

シンプルな操作で、一撃必殺の大ダメージを狙おう。

超斬り中はダメージを受けても、攻撃を出し切ることができるのだ。

剣スピリッツ

本作オリジナルのモード「剣スピリッツ」。スピリッツゲージを使った武器飛ばし技のほか、体力に重なるように表示された「秘奥義ゲージ」を使った秘奥義も使用できるぞ。

相手の攻撃を回避する「ミキリスライド」。成功させることで、秘奥義ゲージが上昇する効果がある。

スピリッツゲージを消費して、相手の攻撃を完全に防ぐ「完全ガード」。防御的システムが多数搭載されている。

斬スピリッツ

『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』に準拠したモードで、「避け」「回り込み」のほか、全スピリッツ中唯一「空中ガード」が行なえる。うまく使うことで、積極的に跳び込みから攻めていくことができそうだぞ。もちろん「怒り溜め」も健在だ。

空中ガードは、ジャンプ中にボタンを押して行なうという仕様のようだ。

真スピリッツ

『真サムライスピリッツ』準拠の「真スピリッツ」は、唯一「武器飛ばし技」ではなく「武器破壊技」が使える。また、「伏せ」「前転」といった特殊移動のほか、当時隠し要素として用意されていた「ぬいぐるみ変化」(!)なども忠実に再現されている模様。

怒りMAX時に特殊モーションを取るのも、当時と変わらない。

次号必見！ 各スピリッツのさらなる詳細を完全解説!!

THE iDOLM@STER™

待望の稼動開始！
総力特集スタート!!

お友達にも教えてあげて！
そもそも『アイドルマスター』とは!?

自分だけのアイドルを

プロデュース！

そして、プロデューサーとしての経験を積んでいこう！

だれもが一度は夢見たことが無いか!?「ワイの手でアイドルをプロデュースしたいのう」と！　その夢を神に代わってかなえるのが『アイドルマスター』なのである！　プレイヤーは芸能事務所の新米プロデューサーとなり、新人アイドルを育成していく。もちろん、目指すは芸能界の頂点、Aランクトップアイドル！

成長していくのはアイドルだけではなく、プロデューサー自身も経験を積むことでランクが上がるのだ。プロデューサーカードと、育てたいユニットカードをゲットして、"アイドルマスター"を目指せ！

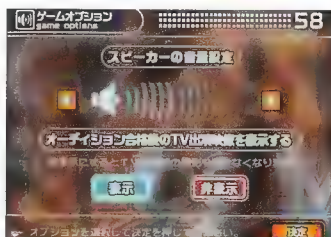
ゲームをプレイする際に必要なもの

① プロデューサーカード
② ユニットカード
③ 愛と勇気

初プレイの前に！　これだけは用意しておこう！

近所のゲーセンに『アイマス』入荷の報を聞き、鼻息荒くいざ出陣！　んが、ちょっと待て！　プレイする前に準備しておくと、何かと助かる耳寄り情報を聞いておいき！

① ヘッドホンを用意しよう！

『アイマス』は同社の『ドラゴンクロニクル』と同じタイプのタッチパネル筐体を使用しているが、ななななな何と、筐体にはヘッドホン端子が用意されているのだ。これにより、雑音と怒号が渦巻くゲームセンターでも、アイドルたちの天使の歌声が君の三半規管にバッチリ届くという寸法だ！　ゲームの魅力を十二分に味わうためにも、一度は使ってみて！

ゲームを始める前の「オプション」でボリューム設定も可能。ヘッドホン必須っしょ！

② アイドルの名前は決めておけ！

さあ、いざアイドル育成開始！　でも名前何にしよう……と、プレイ中に考えてももう遅い！　制限時間90秒のうちに、イカした名前を付けるのはかなり無理。事前に芸名（もしくはユニット名）を決めておき、入力時には速やかに命名してしまおう。一度決めると名前は変更できないので慎重に。まだ決めてない方は、今すぐ考えてメモっておこう！

「おまかせ」を選ぶこともできるが、やはりオリジナルのほうが感情移入できるぞ。

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2005年7月稼働予定
■使用基板：SYSTEM256

■窪岡 俊之

能番記者・田渕健康

見習いプロデューサーの基礎知識

最初のプレイでは、自分の育成の実績を記録する"プロデューサーカード"が払い出される。プレイ初日の夜に社長から手渡されるぞ。また、プレイの最後には、プロデュース中のアイドルのデータをセーブする"ユニットカード"が払い出される(最初は1枚のみ!)以上をふまえて、いよいよゲーム開始だ!

アイドルマスター・1プレイの流れ

ここでは、1プレイで遊べる基本的なゲームの流れをご紹介。レッスンやコミュニケーションを繰り返し、アイドルを育てるのだ。

MORNING

事務所でアイドルと出会ったら、まずは朝の挨拶! どんな挨拶をするかによって、アイドルのテンションが増減する。テンションの度合いで一日の成果に影響が出るぞ。アイドルのテンションが低い場合は、休暇を与えてやるのも一つの手だ。

流行情報を収集したり、服の着替え、曲の選択もできるのだ。

AUDITION

ライバルに競り勝て!

アイドルが大成するためには、テレビ出演などのオーディションを勝ち抜き、ファンを増やしていく必要がある。オーディションは、全国のプレイヤーたちとの通信対戦。ライバルたちを押しのけて、自分が育てるアイドルの魅力をアピールしよう!

アイドルの能力が上がってきたら、オーディション出演を選択しよう!

LESSON

アイドルの資質を伸ばせ!

初めはどのキャラクターも普通の女の子。各種レッスンを受けることにより、初めてその才能を開花させることができるのだ。伸ばしたい能力を重点的に上げていこう。

COMMUNICATION

信頼関係を築こう!

アイドルとコミュニケーションを図ることは、トップアイドルを目指すための大いなる武器となる。いろいろな仕事やイベントをこなしながら、アイドルと交流を深めていこう。

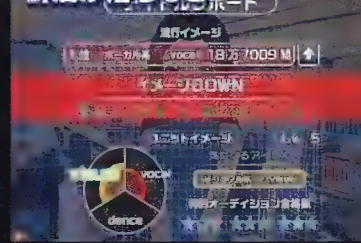
EVENING

夜の事務所では、一日の活動の結果が表示される。オーディションの結果によってファンの数などが大きく変わるので、状況に合わせて今後の活動の計画を立てていこう。一日の最後には、ファンや関係者から、プレゼントが届く場合もある。

一日の頑張りが評価される瞬間! ここで1プレイが終わりとなる。

育成方針に合わせて持ち歌を選ぼう!

一度選択した曲は二度と選ぶことができない。どの曲を選ぶかでキャラクターの能力値がガラリと変わってしまうので、能力値への影響も考慮して選ぼう。

鮮度が落ちると……

一つのシングルを長く歌い続けると、ファンが飽きてしまうことも……。アイドルから自発的に新曲要求がなされることもあるので、彼女たちの表情を見逃すな!

アイドルの最大の武器の一つ、それが持ち歌である「シングル」だ。

各シングルには能力値を増幅させる数値が設定されており、チョイスするとジャンルに応じた能力値にボーナスが付くようになっている。つまり、シングル曲も衣装と同じように、キャラクターの能力を補う役割を持っているのだ。

しかし、シングル曲は最大3曲までしか歌うことができない。ゲームスタートから第2週で1曲選ぶので、実質的に変更がきくのは2回だけ。

新しいシングルをリリースしてしまうと昔の曲は歌えなくなってしまうので、シングル選びは慎重に行なおう。

なお、各キャラクターと各シングルの間には、何らかの関連性があるかも……?

ステージ衣装を見立ててあげよう!

キャラクターたちが身にまとう衣装は、基本的に毎日着替えることが可能で、アイテムはファンからのプレゼントにより入手することができる。プレゼントはランダムで届けられるが、中には条件付きのものも……? ユニットを組んだ際は、同じタイプの衣装を全員がそろって着ることになるぞ。

最初は能力値を意識せずに、趣味で選んでしまってもOK。慣れてきたら、流行などに合わせてコーディネートだ。

コスチュームの組み合わせで能力値が変わるぞ!

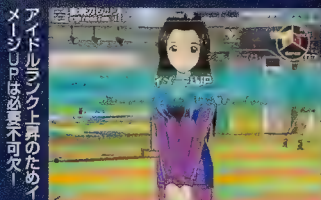
コスチュームにはそれぞれ、能力値に対してのボーナスポイントが設定されており、着替えることで能力をアップさせることが可能。衣装の組み合わせによってもボーナスポイントの向上値は変化するので、いろいろな組み合わせを試してみよう。

ファンからのプレゼントも!

衣装やアクセサリーはファンから届けられることが多い。ときには、いろいろな種類のファンレターも届けられることも。

基本的には、キャラの弱点をカバーするような衣装を着せるのがベター。衣装効果で苦手分野を無くそう。

アイドルのイメージレベルとは!?

能力値の数値に応じて、アイドルたちには「イメージレベル」が与えられる。アイドルのランクに関係なく、能力が上昇すればイメージレベルはどんどん上がっていくので、常に高いイメージレベルを維持できるように、レッスンを重ねていくことが肝要となるのだ。

アイドルランク上昇のためイメージUPは必要不可欠!

現在の外観の魅力を表示。ポーズレッスン、表現力レッスンをこなすことで上昇する。COSMIC系の衣装や、ビジュアルイメージを上げるシングルを歌うことでボーナスが付く。

現在のダンス技能を表示。ダンスレッスン、ポーズレッスンで上昇。COOL系の衣装を着たり、ダンスをイメージを上げるシングルを歌うことでボーナスが付く。

現在の歌唱能力を表示。歌詞レッスン、ボーカルレッスンをこなすことで上昇する。CUTE系の衣装や、ボーカルイメージを上げるシングルを選択することでボーナスが付く。

レッスンで才能を磨こう!

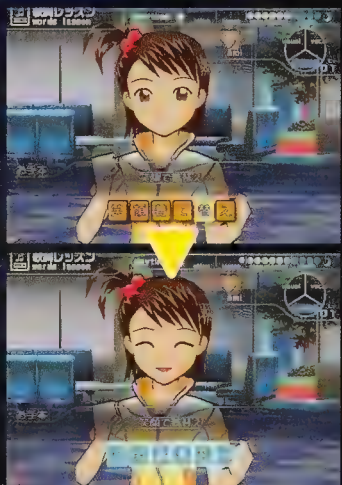
アイドルたちの能力を伸ばしていくために必要なのが、日々の「レッスン」である。レッスンはミニゲームをこなすことによって進行し、結果に応じてアイドルの能力が上昇する。レッスン結果は「Bad」「Normal」「Good」「Perfect」の4種類に分類、もちろん「Perfect」獲得のほうが、能力は大きく上昇する。

五つのレッスンのうちの二つは、同時に二つの能力値を伸ばせてお得感があるが、実際の伸び値は単独能力レッスンの半分。つまり、どのレッスンをやっても伸び率は変わらないのだ。現在のキャラクターのステータスをチェックして、必要とされる能力を伸ばそう。

歌詞レッスン

歌詞を正確に覚えることによって、歌唱能力を上げていくレッスン! パズル的要素が強いミニゲームだ。

まず上に表示された正解の歌詞を素早く頭にたたき込む。空で言えるほどに暗記していればなおよし!

間違っている箇所を入れ替えて歌詞を正解どおりに修正していく。時間が早ければ早いほど高評価!

画面には、現在歌っているシングルの歌詞が表示され、その下には「間違って表記された」歌詞が表示される。

間違いの歌詞は、言葉の数箇所が入れ替わっているので、誤記されている箇所をタッチして、歌詞を正解に戻していこう。

最初は歌詞も短く、入れ替わってる箇所も一箇所だけだが、アイドルランクが上がっていくと、文節も長くなり、文字が入れ替わっている箇所も増えてくる。一度パニックに陥ると、入れ替えなくてもいい箇所までタッチしてしまいがちなので、まずは正解の歌詞を最後まで読んで、頭の中で声を出して読んでみよう。

入れ替えるべき歌詞もきちんと最後まで読んで、どこにどの文字があるかをしっかりと把握した上で入れ替えを開始しよう。

CHECK!!

可能な限り、楽曲の歌詞を覚えるのがベター。ヘッドホン持参で、歌詞を暗記せよ! 頭の中で歌いながらパネルを押すべし。

ダンスレッスン

正確なダンスステップを会得するために、判断力と瞬発力が試されるミニゲームだ。

人によっては「光った瞬間にタッチ」派と、「じっくり見極めてタッチ」派に分かれる。得意なほうを選べ!

回転しているフットパネルの方向を、表示されている正解と同じ向きに停止させていこう。パネルの向きが「成功判定ゾーン」に入ったら、パネルは光を放ち始める。それを見計らって、フットパネルをタッチして回転を止めればOK。

しかし、一回でも止めるのを失敗したら、それまで停止していたパネルも再び回転し始めてしまう。クリア寸前で焦って押し間違えるのはあまりにももったいないので、最後の最後まで慎重さを失わないように心掛けておこう。

CHECK!!

最後の一つまで気を抜かずに、方向をしっかりと見極めてからタッチしよう! パネルの回転速度は常にチェックし、次にどのパネルが成功判定に入るかを把握しよう。

見事、足の向きを制限時間内に止められるとクリアとなる。

回転し始めたパネルを、一つずつ止めていく。同時に二つは無理。

表現力レッスン

画面内を浮遊するオブジェクトを素早く選ぶ、判断力と動体視力が試されるミニゲームだ！

時間が早ければ早いほど評価も高いが、一度でもタッチをミスると最初からやり直しなので慎重に。

最初に、表現したい感情の色が提示されるので、それに従って、画面の中を浮遊するオブジェクトをタッチしていくミニゲーム。

オブジェクトは画面内に一つないし数個浮遊しているので、提示された条件に該当するそれらすべてをタッチし終わればクリア。いかに早く押し終えたかで評価が変化するぞ。

なお、プレイヤーが身体を傾けていたり、画面に対してプレイヤーの頭が低いと、意図して押した箇所と、パネルの判定位置がずれることがあるので、画面には正面から向き合っておこう。

すべて押し終わるとクリア！　動きを先読みして画面を押しっぱなしでも良い。

最初のうちは、タッチしなくてはいけないオブジェクトの数も少ない。

CHECK!!

椅子にしっかりと座りなおし、背筋を伸ばして画面と向き合うことが重要だ！　画面に磁気が溜まっていると色が変わって見えるので、その場合はお店の人に頼んで筐体の消磁スイッチを押してもらおう！

ボイスレッスン

音符パネルを、リズミカルにタイミングよく押していこう。

左から流れてくるバーが、音符の上に重なったらタイミング良く音符に該当する色のパネル押そう。

すべて押し終えると、タイミングの精度により評価が変わる。音符の中心を狙って、パネルを押すべし！

画面の左から右に流れてくるバーが、譜面に配置された音符の上を通過する瞬間に、音符に該当するカラーのパネルを押していくミニゲーム。

判定基準となるのは、パネルをタッチする「正確さ」。バーが音符の上を通過する瞬間にパネルを押した際、音符の中心に近ければ近いほどに高評価を得ることができる。

最初は音符の数も少なく、流れてくるバーのスピードも遅いが、ランクが上がると音符の数も増えてバーのスピードも格段にアップする。左から「青」「赤」「黄」「緑」とパネル順を頭にたたき込み、片手だけでパネルを押すよりも、右手、左手それぞれに2パネルずつ担当させるほうが効率がいいぞ。

CHECK!!

バーが音符の中心に差し掛かる0.5秒前を見はかって押すべし！早すぎても遅すぎてもダメ。落ち着いてパネルにタッチだ。

ポーズレッスン

提示されたカメラに向かってポージング！　記憶力が試されるミニゲームだ！

1カメの方向を問われた！さっきの矢印は……。

ズバリこっちの方向だ！素早く押せば評価アップ！

CHECK!!

どうしても苦手な人は、提示される上下左右を1、2、3、4などに置き換え、カメラの方向をメモ用紙に書き取ってしまおう！

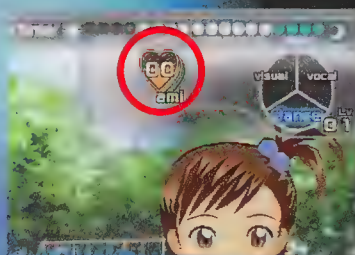
最初に、画面左に並んだカメラと四方向の矢印パネルとの組み合わせが表示される。

その後、レッスンが開始したら「このカメラはどの方向の矢印だったか？」ということを問われるので、該当する矢印をタッチしていこう。

提示されるカメラの順番はランダムなので、記憶を手繰って該当する矢印を押そう。どうしても記憶が苦手！　という方は、メモを用意して、最初に提示されるカメラの方向を素早く書き取ってしまうのもアリ!?

コミュニケーション上達講座

能力を上げることだけがトップアイドルの道ではない！　信頼関係を築くことも重要なのだ。

赤、黄、青の順に並んでいるハートマークはテンションを示す。赤だと最高、青だとローテンション。

パーフェクトコミュニケーションが成功すると、テンションも上がるし思い出の数も大幅アップするのだ！

バットコミュニケーションではテンションダウン！　テンションが下がると、ドタキャンを起こしてしまうことも。

アイドルたちとの精神的交流を図ろう！

各局面で登場するアイドルとのコミュニケーション。ここでは、アイドルの問いかけや考え方に対し、プレイヤーが選択肢を選んでどう受け応えるかで、アイドルとの間で信頼関係が変化されていく場面でもある。

コミュニケーションは、純粋にキャラクターとの交流を楽しむという、このゲーム独特の面白さを味わえるポイントでもあるが、同時にゲーム的にも重要な役割を担っているのである。アイドルたちのすべての行動に関係する「テンション」――これをコントロールするのも、コミュニケーションの重要な役割なのである。

円滑なコミュニケートで、思い出をたくさん作ろう！

コミュニケーションが成功すると、"思い出"と呼ばれるポイントが累積していく。画面右上の能力値グラフの横にある、ハートマークの中の数がそれだ。

"思い出"はアイドルがオーディションに臨む際に、彼女たちを応援するための強力な武器となる（後述）。この"思い出"をいかに増やしていくかで、オーディションの結果は左右されるといっても過言ではない。レッスンと同等に、コミュニケートも重要なのだ。

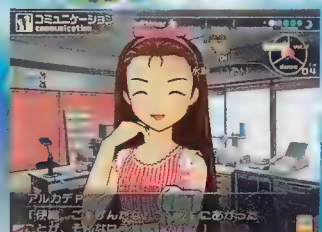
コミュニケーションが成功していくと、ハートの中の数値が増えていく。どんどん増やそう！

コミュニケートが進むと……

各キャラクターともに、アイドルを目指した動機はそれぞれ。中には、ついホロリときちゃうものも。

アイドルとしてのランクアップを果たし、彼女たちと一緒に過ごす時間が多くなってくると、彼女たちの秘められた過去や、アイドルを目指すようになった動機などが語られることも……。

特に、ランクアップ時のコミュニケーションにおいては、重要な会話が登場することが多いので、神経を集中してコミュニケートを行なおう。そこで、あらためて彼女たちが望む形でのサポートを見出し、次なるランクアップへとつなげるべし。

彼女たちの意外な素顔が明らかに！？

ランクアップ直後のコミュニケーションは、特に繊細な注意を払って受け応えよう。

ええ!?　そうだったの!?　というビックサプライズがあるのも、このゲームの面白さの一つかも。

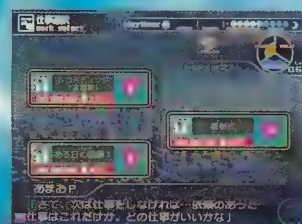
ランクによって仕事内容が変化！

コミュニケーションパートでは、さまざまなアイドル活動を通して、彼女たちとの交流を深めていく。ランクが低いうちには「買い出し」や「ライブ見学」など、地味な仕事をこなしていかなくてはならない。

しかし、アイドルランクが上がっていくと、「プロモーションビデオ撮影」や「ラジオ出演」などなど、アイドルらしい活動も行なうことができる。

仕事内容はレッスン終了後に選択することができる。出てくる仕事はランダムだぞ。

多彩な仕事が君たちを待つ！

駆け出しアイドルの時には仕事を選ぶゆとりは無い！　だがアイドルランクが上がると、お約束の写真集出版や一日署長などの美味しい仕事が舞い込んでくるのだ。

もちろん、仕事が無事に成功すればテンションアップ＆思い出を獲得することができる！

タッチパネルを使ってアイドルとコミュニケーションを図る場面も登場。緊張する一瞬！？

オーディションへの道

ファンを増やしアイドルランクを上げるには、オーディションは避けて通れぬ道！　全国のライバルたちに競り勝ち、狭き門を突破せよ！

オーディションに出る目的とは!?

オーディションはメディアへの露出も兼ねているので、定期的に出場しよう。

アイドルの実力を示すのが「イメージレベル」だとすると、人気の度合いを示すのは「アイドルランク」なのである。ランクを上げるにはより多くのファンを獲得する必要があり、その近道こそが「オーディション」の突破！　TV出演を果たせば一気にファンが増加して、ランクアップにつながるのだ。

オーディションでプロデューサーが果たす役目は?

決め手となるのはプロデューサーの戦略！　効果的なアピールと励ましを！

いざオーディションが始まると、プレイヤーはアイドルに「ここをアピールしろ」と指令を送ることだけしかできない。会場に来ている審査員に対して、ボーカル、ビジュアル、ダンス、それぞれの分野をどういうバランスでアピールさせるかをよく考えて、アイドルを応援していこう。

「流行」がオーディションを左右する!

日に日に変化する「流行」。これは、全国に散らばるアイドルの「流行っている傾向」を示すもの。全国のゲームセンターをオンラインでつないでいるので、流行は刻々と変化していく。育成中のアイドルが時流に乗っているかどうかの判断材料になるのだ。

オーディションで高得点を獲得できるのは、流行1位のジャンル。例えば、ダンスが流行っている時には、ダンスアピールを効果的に行なった者が最終的に高得点を取れるという具合に、流行は結果に大きく響いていくことになる。

自分の得意ジャンル1位のときはチャンス!?　しかし、その分1位のジャンルでのアピールは激戦区になることを忘れずに。

参加できるオーディションの種類

オーディションには複数の種類が用意されており、規模が大きいオーディションほどファン数が増加する。しかし、合格者数が一人だったり、ライバルとなるプレイヤーキャラにも強力なユニットがそろっていたりと、合格するのはなかなか狭き門。

参加条件には、現在のアイドルランクでの制限があったり、イメージレベル、取得している思い出の数、過去のオーディションで無敗などなど、さまざまな参加条件が設定されているので、よく確認して参加しよう。

最初はF～Eランク限定の小規模オーディションを受けるのがセオリー。当面の目標はファン1万人のオーディションだ！

オーディション当日までに備えておくこと

流行にあわせた衣装を!

オーディションに出る直前にも、衣装を着替えることは可能。当日の流行に合わせて、服とアクセサリーをコーディネートしていくのが一番効果的。アイドルのパラメーターと照らしあせて、弱点を補うような服を着ていくのもアリだ。

前日までに、能力値をアップさせるアイテムを入手していた場合は、ぜひとも着替えさせておくことをオススメするぞ。

当日の流行とアイドルの能力値を照らし合わせた上で、衣装とアクセをコーディネイトしておこう。

「思い出」をストックしよう

コミュニケーションでためることができる“思い出”は、オーディションで活用することにより、審査を有利にすすめることができる。

一回のオーディションで最大三回まで“思い出”を使用してアイドルを応援できるので、絶対に落とせないオーディションに臨む際には、必ず3個以上の思い出をストックしよう。逆を言えば、“思い出”ゼロのときは出ないほうがいいぞ。

“思い出”を使用すると、審査員の興味度UPとボーナスポイントが入る。詳しい使い方は次のページにて詳しく解説！

できる限りレッスンを!

とにもかくにも重要なのは、アイドルの基本的な能力を上げておくこと。特に、弱点となる能力をそのままにしておくのは大変危険。

平均的に能力を伸ばしつつ、得意なジャンルを必ず一つは作っておく、というのがオーディションに臨む際の最低条件だ。初めのころはレッスン漬けの生活を送って、その後に連続してオーディションを受けまくるというのも一つの手だ。

アイドルの能力値は、そのままオーディション時のアピールへと影響する。一回でも多くレッスンをこなし、能力向上を計れ！

自分がアピールしたいジャンルのパネルをタッチ！

1～3位までに入賞していれば、同じ数の★がもらえる。

各オーディションは全6名で争われ、3回の中間審査集計を経て、最も獲得した★の多かったキャラクター順に合格となる（オーディションごとに合格枠は変化）。

1回の審査で9回のアピールを行ない、終了した時点でビジュアル、ダンス、ボーカル、それぞれの上位3名が「入賞」となり、★を獲得することができる。

同じ入賞でも、その日の流行によってもらえる★の数は変化する。例えば、流行の1位がボーカルだった場合、審査で3位までに入賞すると★は五つ獲得でき、ダンスが流行2位とだと入賞で★三つ、流行3位のビジュアルは★二つ、という風に変化するのだ。

いざ、オーディションの舞台へ！

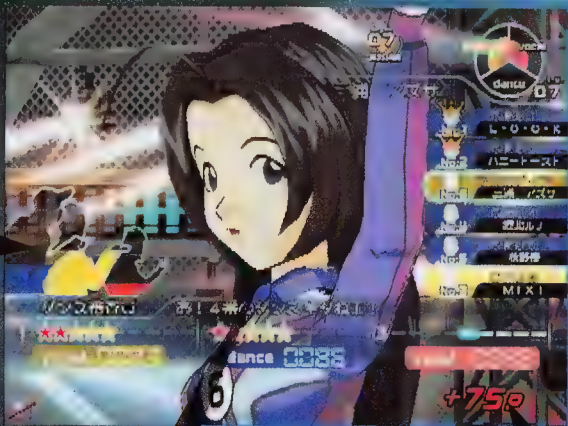
ゲーム中、最も白熱するパートであり、トップアイドルを目指すための登竜門でもある"オーディション"。ここでは、全国のプレイヤーたちとオンラインでマッチングされ、通信対戦によるアピール合戦が繰り広げられるのだ！

オーディション画面の見かた

オーディション画面には、プレイヤーの作戦を手助けしてくれる情報が詰まっている。上手く活用して、オーディションを有利に進めよう！

オーディション審査員

審査員は左から、現在の流行の順番に並んでいる。アピールが行なわれるたびに「興味ゲージ」（それぞれの色）が減っていき、ゼロになってしまうと退場してしまう。審査員が退場すると、それまで獲得していた★の数はゼロに！

★を取れていないジャンルがある場合は、集中アピールをしまくって審査員の興味をゼロにして、ライバルの得意ジャンルを潰すのも有効な作戦だ。

中間審査後の暫定順位

現在の★獲得数による順位を示している。自分よりもライバルが上位にいた場合は、自分が現在獲得している★の数と照らし合わせて、どのジャンルで負けているのかを速やかに判別し、今後の作戦をたてるのに活用しよう。

参加するオーディションの中には、参加者たちの順位が見えなくなっている特殊なオーディションもあるので、エントリーの際は注意しておこう。

「思い出」のストック

画面中央のハートマークをタッチすると「GOOD」「BAD」と書かれたパネルが画面中央を横切り始める。ここで「GOOD」を押すと、審査員の興味が回復し、ボーナスアピールポイントもゲットできるのだ！

"思い出"は3回まで使えるぞ。

完全目押しでグッドを拾え！ 審査の行方を左右するぞ。

現在の獲得点数

数字は現在審査中のアピールポイント。並んでいる★の数は、それまでの審査で獲得したポイント。各ジャンルごとに1～3位までに入賞すれば、順位に関係なく同じ数のポイントが入るぞ。ただし、6位をとってしまうと★がマイナス1となるので、絶対に6位は避けよう。審査員が帰ってしまうと、該当するジャンルの獲得★は全部消える！

STEP 1 オーディション開始！

まずは6人の中からランダムで一人が審査員に挨拶。ここで成功すると、アイドルのテンションが上がるぞ。直前には、プロデューサーからアイドルへの励ましの言葉をかける。ここでも、いい励まし方ができるとテンションアップにつながるぞ。

アイドルのテンションが高いとオーディション時には確実に有利に働く。自分の言葉を信じて励ましの言葉を！

STEP 2 審査員の動向をチェキ！

常に注意すべきは審査員の興味。流行1位にはアピールが集まりやすいので、その分、途中退席の危険も高まる（わざと退席させられるときも）。

審査員が発するコメントには、実はすべて意味があるので、聞き逃さないようにしておこう。

アピール時に発生するナイスアピール。これを出すにはコツが……。よーく曲に耳を澄ましてみよう。

STEP 3 ドキドキの審査発表

3回の審査を終えると、ついに結果発表！ 獲得した★の数に応じて合格者が決まるぞ。★の数が同数の場合、フレッシュな（活動期間が短い）アイドルの方が優先して合格となる。合格するとテンションもアップ！ 落ちるとダウンしてしまうぞ。

結果発表をチェック。今後の対策に活かそう。最終的に残った審査員のみの★の合計となる。

オーディションに失敗したら…

オーディションに落ちると、ファンの数は減るし、アイドル本人も落ち込んでしまう。結果として、ランクアップリミットを1日消費して、何も成果を残せなかったということになるのだ。大規模オーディションになるほどリスクは増えるので、落選した場合は今一度戦略を考え直すのもいいかもしれないぞ。

当然、ファンの数は下がるわテンションは落ちるわで、[illegible]まれたり[illegible]れたり。とほほ。

ランクアップリミットを過ぎた場合、アイドルは廃業……つまり、引退コンサートへ！

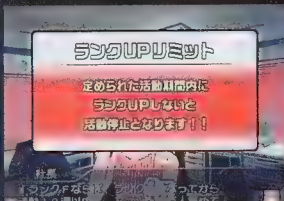
いよいよテレビ出演！

一回でも多くステージに立つことが、トップアイドルへの条件！　ライブ時に時折起こるアクシデントは、画面の色に応じた能力値が不足していることを示しているぞ。

オーディションに受かったら、待望のテレビ出演！　オプションで「ライブ画面ON」にしておくと、アイドルがステージで歌う様子を鑑賞できるぞ。ステージで撮った写真は、ユニットカードへと転写される上、専用サイトに接続することで、携帯電話の壁紙にすることもできる。

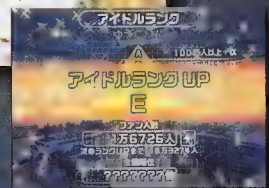
さらに、オーディションの規模に合わせてファン数も増加。獲得したファンが規定の数に達したら、めでたくアイドルランクがアップ。

このゲームは、規定日数前に次のランクに進まなくては「引退」となってしまい、二度とそのアイドルを育成できなくなってしまうので、オーディションに勝ったからといってのんびりしてはいられないのだ!!

早くランクアップするほど、次のランクへのリミット日数は累積していくことに。

現実の実時間ではなく、ゲームの中でランクアップリミットが設定されている。

社長の報告で、TV出演によるファンの獲得人数を知ることが出来るぞ。

最初は1名しかプロデュースできないアイドルユニットも、プロデューサーのランクが上がれば、複数のアイドルでユニットを組ませたり、同時に数人のアイドルをプロデュースできるのだ！

次号も悶絶必至の総力特集予定！

まだまだ、プロデューサー業ははじまったばかり！

このゲームは「繰り返しプレイする」ことにより、プロデューサーも成長していく。ランクAを目指すには、幾度かのアイドルたちとの別れもあるかもしれない……。しかし、それを乗り越えてこそ、初めてプロデューサーとしてステップアップすることができるのだ。敏腕プロデューサーを目指して、日々精進せよ！

皆さんの各種投稿、お待ちしてます☆うっう〜！

緊急告知！　「THE IDOLM@STER」プレミアムキット発売決定！　ムック化も絶賛検討中!?

『アイマス』のためなら女房も質に入れるぜ！　という君たちに朗報！　このたび、アルカディアプロデュースで『アイマス』関連書籍がズバッと発刊される運びになりました！　第一弾はCDサイズのブックレット「プレミアムキット」。オリジナルデザインのユニットカードと、お役立ち情報満載のチュートリアルブックで8月発売予定！　また、この記事の反響次第でムック化も検討中！（企画書完成済み）。投稿がたくさんあれば読者の皆のプロデューサー日記やイラストも独立コーナーとして掲載予定なので、投稿作品をどんどん送っていただきたい！　人気投票コーナーも受付中！　あて先はアルカディア編集部「アイドル野麦峠」係まで。締め切りは8月10日です。よろしく！

長期間の期待に応え、ついに稼動目前となった「ネオジオ バトルコロシアム」。今月はゲームの核となる基本システムの解説と、全キャラのインスト技表+ワンポイント解説をお届けする。本記事を読んで予習しておき、暑い夏にスタートダッシュをかけよう!

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー　SNKプレイモア/セガ
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー+5ボタン
■発売日　2005年7月下旬予定
■使用基盤　ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

基本システム

操作を覚え、キャラを自由に動かそう

本作の操作形式は8方向レバー+5ボタン。レバーは左右で前進、後退(ガード)、上方向でジャンプ、下方向でしゃがみ(ガード)。ボタンはA=弱パンチ、B=弱キック、C=強パンチ、D=強キック、E=交代だ。Eボタン以外はオーソドックスな仕様なので、違和感無く操作できるだろう。

特殊操作は左表の一覧にある通り。次項以降で扱うシステム以外を解説しよう。

●ステップ、ラン:ステップは一定距離を素早く前進する動作で、攻撃やジャンプなどでキャンセル可能。レバーを入れっぱなしにすると、その間前進し続けるランに変化。

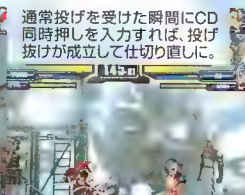
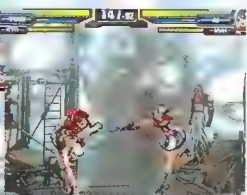
●バックステップ:後方に素早く跳び退く。動作中は空中判定で、着地時に硬直アリ。

●通常投げ:全キャラ共通の投げ技。操作方法と、発生に若干時間が掛かる点に注意。

特殊操作一覧

※()内はパワーゲージ消費量

操作	コマンド
ステップ	➡➡
ラン	➡➡入れっぱなし
バックステップ	⬅⬅
大ジャンプ	一瞬だけ⬋or⬇or⬊の後、⬈or⬆
	ステップ(ラン)中に⬈
通常投げ	接近してCD同時押し
投げ抜け	通常投げでつかまれた瞬間にCD同時押し
受け身	ダウン直前にAB同時押し
挑発	スタートボタン
タクティカルステップ	AB同時押し(0.5本消費)
ACタクティカルステップ	特定の通常技を当てた後にAB同時押し(1本消費)
GCステップ	ガード中に➡➡(0.5本消費)
ジャストGCステップ	相手の攻撃をギリギリまで引き付けてガード後に➡➡(0.25本消費)
交代	E
GC交代	ガード中にE(1本消費)
ダブルアサルト	⬇⬊➡+E

ダウンを回避できる受け身だが、動作終了直後から投げに対する無敵時間が無くなるので注意。

通常投げを受けた瞬間にCD同時押しを入力すれば、投げ抜けが成立して仕切り直しに。

通常投げはステップやラン中にも出せるが、失敗時は空振りモーションが出てスキが生じる。

注目システム

タクティカルステップ

注目システム

GCステップ

ランガイコロシアム

●**ジャストGCステップ補足**:相手の攻撃をギリギリまで引き付けてからガード後にGCステップを使うと、ゲージの消費量が0.25本に。少々難しいが、余裕があるときは狙ってみよう。

●**ACタクティカルステップ補足**:キャンセル可能な通常技を当てた後にAB同時押しをすると、キャンセルでタクティカルステップが出せる。ただし、ステップ動作を開始する前は無敵ではない。

タッグシステム

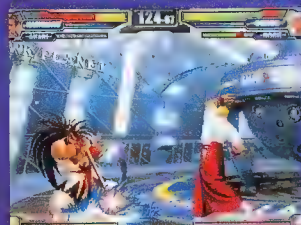
知っておけば楽しさ倍増!

2on2のタッグマッチで闘う本作。パートナーがK.O.されていなければ、Eボタンを押すことでいつでも交代できる。ただし、交代前に若干のスキがあり、そこに攻撃を受けると交代は無効。また、交代して出てきたキャラにも若干のスキがあるので注意したい。

そして、8秒間交代せずに闘い続けると「待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が少しずつ回復」「パワーゲージが自動的に増加するオートチャージが発動」「ダブルアサルトが使用可能」という三つの効果を得られる。

どこまで一人で闘い続けるか、いかにタイミング良く交代するかが重要となるぞ。

パートナーが居ればいつでも交代できるが、交代前と交代後のスキには注意。

どちらか1キャラがK.O.され一人になってしまうと、時間による体力回復効果を得られなくなり(オートチャージは発動する)、非常に厳しい闘いを強いられる。序盤で一人になってしまうことは絶対に避けるべし。

こちらは体力が回復せず、相手は待機キャラの体力が回復……。こうなると絶望的だ。

Point!

8秒間交代せずに闘うと
- 待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が徐々に回復!
- パワーゲージが自動的にたまるオートチャージが発動!
- ダブルアサルトが使用可能!

※交代orダブルアサルト使用で効果が切れる

パワーゲージの上に表示が点灯し、体力回復をはじめとした三つの効果が発動!

交代せずに8秒間闘えば、以降はシステムの効果を受けられる。ここは粘りどころだ。

注目システム GC交代

注目システム ダブルアサルト

ハイパーチャージで一発逆転

ダブルアサルトヒットは時、待機中のキャラにハイパーチャージが発動。ここで交代すれば、一定時間攻撃力、ケズリ値、ガードクラッシュ値が上昇した状態で闘える。一気に勝負を決めるチャンスだ。

ハイパーチャージ発動中は体力ゲージが赤く点滅。ガンガン攻めよう。

そのほかのシステム

活用すれば戦力アップ間違い無し!

カウンターヒット

一部の特殊技や必殺技の「発生前～攻撃持続中」に攻撃をヒットさせると、カウンターヒットが発生。基本的にはダメージ増加の効果があり、追撃が可能なワイヤーダメージを誘発するなど、ヒット効果が変わる技もある。また、相手を吹っ飛ばす技をカウンターヒットさせたり、空中でカウンターヒットを発生させると、吹っ飛び中の相手に一定時間やられ判定が残るぞ。

カウンターヒットさせると、相手が画面端で跳ね返るワイヤーダメージが発生する技もある。

カウンターヒット後の吹っ飛びは、わずかな時間だがやられ判定が残る。追撃も可能だ。

ガードクラッシュ

体力ゲージの下にある青いゲージがガードゲージ。これは相手の攻撃をガードすると減少していき、ゼロになるとガードクラッシュが発生、約0.4秒ほど無防備な状態となる(ガードゲージはMAXまで回復する)。

なお、ガードゲージは微量だが約1秒ごとに回復し、待機中でも回復する。また、パワーゲージは二人共用だが、ガードゲージはそれぞれ独立している。

攻撃をガードさせれば、相手のガードゲージを奪うことができる。これをゼロにすれば……、

ガードクラッシュが発生。無防備になる時間は思いのほか短いので、素早く攻撃したい。

スーパーキャンセル

特定の対応必殺技をキャンセルして、超必殺技を出すシステム。このシステムを使うことによるゲージ消費は無く、超必殺技分のゲージがあれば使用できるので、効率良くダメージを与えられる。高威力の連続技を作る際は必須といえるだろう。

必殺技をキャンセルして超必殺技へ。つながる組み合わせを探し、連続技に組み込もう。

ランガイコロシアム
●GC交代補足:GC交代、一人のときのGCアタック共に、ヒット時は相手のゲージが約0.5本ほど増加する。強力だが、ダメージが小さく相手にゲージを与えることになるので乱用は禁物だ。
●ガードクラッシュ補足:ガードクラッシュの無防備時間は短いので、追撃を決めたければジャンプ攻撃や弱攻撃でガードクラッシュさせるか、連係の途中でガードクラッシュさせよう。

ジョイジョイブロック	↓↘→+AorCorAC同時押し
ベースボールスターズ	↓↙←+A
ジョイジョイバルーン	ABC同時押し(空中可)
ジョイジョイパーティ	↓↘→↓↘→+AorC

ブロックを落下させるジョイジョイブロックや、飛び道具を跳ね返すベースボールスターズなどにより、遠距離戦は得意なアイ。注目は気球に乗り込むジョイジョイバルーン。追加入力(AorC、B、↓↘→+AorC、ABC同時押し)でさまざまな攻撃ができ、Dの跳び降りからも専用技を出せるぞ。

連続技が乏しく接近戦はやや苦手だが、特殊技の↘or↙+Dは判定が強くガードされても有利。割り込みにはしゃがみB→しゃがみA→↙+Dの連続技を使い、ペースをつかみたい。

ジョイジョイバルーン中にAで飛び道具を投下。ほかにも多彩な技があるぞ。

分身拳(↓↘→+B or D)は弱がフェイント、強が裏に回る移動技となる。

ビーストバスター	↓↘→+AorC
サブマリンスクリュー	→↓↘+AorC
爆裂拳	↓↙←+AorC
超ド級100メガビーム	↓↙←↓↙←+AorC

メモリーカードスラッシュ(↓↓+ボタン)で、ボタンに応じた技を強化できるユウキ。強化技は完全対空のサブマリンスクリューと、攻めの起点になる雷神拳(空中で↓↙←+BorD)が強力だ。また、強化技はやられ判定の無い吹っ飛びにもヒットするため、連続技にも役立つ。連続技は近距離立ちC・→+C→弱爆裂拳が基本だ。

近&遠距離立ちCとしゃがみDは、キャンセルで移動技のライディングヒーロー(空中で↓↙←+AorC)を出せる。雷神拳への連係が面白いぞ。

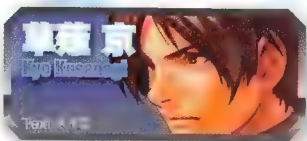
画面端では、ほとんどの吹っ飛びに強化版サブマリンスクリューで追撃できる。

MAX330メガビーム(↓↙←+ABC同時押し)は、3ゲージ消費するが強攻撃から連続ヒット。

百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC

技の性能は多少変わっているが、全体的な動きはこれまで通りで、安心して扱える。闇払いは硬直時間が長いので、近距離では使いにくい。鬼焼きは無敵時間が無いので、対空に使う場合は早出しを意識しよう。対空はしゃがみCで代用するのも手だ。一方、うれしい点は強葵花(↓↙←+AorC)が弱攻撃から連続ヒットすること。連続技は屑風→しゃがみC→八稚女や、しゃがみB→しゃがみA→強葵花など。今回は対空面が不安定なので、ジャンプBが重要になりそうな予感。

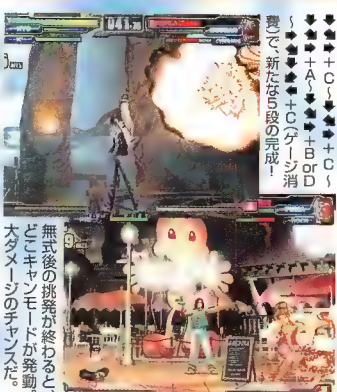
連続技が安定して決まるのはうれしい。ダウンを奪って二択を仕掛けよう。

超必殺技は八稚女のほか、投げ技の血の暴走(↓↘→↓↙←+B or D)もある。

百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
四百弐拾七式・轢鉄	→↘↓↙←+BorD
百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC

使いやすい突進技を多く持ち、連続技が豊富な京。突進技で一気に近付き、近距離戦で勝負を決めたい。

本作で追加された空中R.E.D.KicK(空中で↓↙←+BorD)は、ジャンプの軌道が変わる上にガードされてもスキが小さいので、奇襲に最適だ。

連続技には、超必殺技の無式・壱之段(↓↘→↓↘→+BorD)を組み込みたい。技後にボタン連打で出る挑発を無事に終了させると、その後一定時間、必殺技を必殺技でキャンセルできる「どこキャンモード」になるぞ。

↓↘→+C～↓↘→+C～↓↘→+A～↓↘→+B or D～→↓↘+C(ゲージ消費)で、新たな5段の完成!

無式後の挑発が終わると、どこキャンモードが発動。大ダメージのチャンスだ。

シェルミースパイラル	接近して←↙↓↘→+AorC
ダイヤモンドバスト	←↙↓↘→+BorD
シェルミーキャッチ	→↓↘+AorC
シェルミーカーニバル	接近して←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC

『KOF』シリーズと同じく、接近してシェルミースパイラルなどの投げ技を狙うのが基本戦法。ジャンプの軌道を変えつつ攻撃できる新技のエアスピンキック(空中で↓↙←+BorD)や、ボタンを押し続けると攻撃しないフェイントとなるアクセルスピンキック(↓↙←+BorD)で接近していこう。

接近後は投げ技のほか、しゃがみB→→+B→シェルミーカーニバルの連続技がオススメ。また、→+Dから稲妻レッグラリアート(↓↘→↓↘→+BorD)がつながることも覚えておこう。

→+Dは『KOF』の吹っ飛ばし攻撃。超必殺技のみでキャンセル可能だ。

シェルミーカーニバル後は、相手向きに←↓↙+B or Dで追加攻撃を出せる。

アイントリガー	↓↘→+AorC
クロウバイツ	→↓↘+AorC
ミニッツスパイク	↓↙←+BorD (空中可)
ヘブンズドライブ	↓↘→↓↘→+BorD

これまでの『KOF』シリーズ同様、飛び道具のアイントリガー～セカンドシュート(アイントリガー中→+B)に、ジャンプ防止になるセカンドシェル(アイントリガー中→+D)を交ぜたけん制が基本のK'。セカンドシェルがヒットした後は、ヒートドライブ(↓↘→↓↘→+AorC)のほか、ダブルアサルトも決められるぞ。対空技は早出しできれば強クロウバイツが強力だ。

攻める際はめくり性能を持つジャンプDで跳び込み、通常投げやしゃがみA×2→ヘブンズドライブを狙おう。

エアトリガー(空中で↓↘→+B or D)は対空をつぶせる。たまに交ぜよう。

しゃがみA後は→+Bも連続ヒット。空中ミニッツスパイクまで決められるぞ。

ランガイコロシアム

●ユウキ補足:メモリーカードスラッシュは、AでビーストバスターBでSE・N・GO・KU伝承(→↘↓↙←+BorD)、Cでサブマリンスクリュー、Dで雷神拳が強化。スタートボタン版もあり、その後は一定時間→↘↓↙←→+AorCでコマンド投げを出せる。
●アイ補足:飛び道具に対抗するタイプの技は、跳ね返すベースボールスターズのほかに、吸収してゲージを増やす2020スーパーキャッチ(→↘↓↙←+BorD)もあるぞ。

	技名	コマンド
必	烈風拳	↓↘→+A
	疾風拳	空中で↓↙←+AorC
	上段当て身投げ	→↘↓↙←+A
超	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+AorC

リーチが長く飛び道具が豊富なので、近付かずに中間距離から闘えるギース。接近されたら、→↘↓↙←+AorBorC（Aが上段、Bが中段、Cが下段）の当て身投げで返してやろう。

攻め込むときは遠距離立ちDが使いやすい。移動距離が長い上に、ガードされてもほぼ五分。発生前にキャンセルできるので、これで近付いて真空投げ（レバー1回転+C）で投げる、といった連係も可能だ。そのほか、中段の→+Cや、ダウン投げの雷鳴豪破投げ（↘+C）にも注目したい。

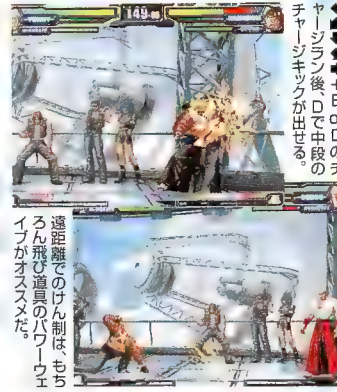
遠距離立ちDはガードさせて攻め込むほか、発生前にキャンセルできるので……

キャンセルで真空投げを狙うのも奇襲として有効。移動投げ感覚で使えるぞ。

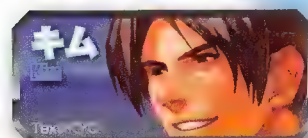
	技名	コマンド
必	パワーウェイブ	↓↘→+AorC
	バーンナックル	↓↙←+AorC
	クラックシュート	↓↙←+BorD
超	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC

本作のテリーは『餓狼M.O.W.』の仕様で登場。中間距離ではリーチが長く発生の早いしゃがみDが頼りになり、対空技はおなじみの↘+Cと、上半身に無敵時間がある強パワーダンク（→↓↘+BorD）が使えるぞ。

また、弱パワーダンクはAB同時押しでブレーキングが可能。ヒット後は引き付けてのバスターウルフ（↓↘→↓↘→+BorD）などが決まるぞ。

連続技はしゃがみB→しゃがみA→弱パワーチャージ（→→+BorD×3）or弱パワーゲイザーが高威力だ。

←↙↓↘→+B or Dのチャージラン後、Dで中段のチャージキックが出せる。

遠距離でのけん制は、もちろん飛び道具のパワーウェイブがオススメだ。

	技名	コマンド
必	空砂塵	↓タメ↑+AorC
	飛燕斬	↓タメ↑+BorD
	覇気脚	↓↓+BorD
超	鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→+BorD

連続技が豊富な本作のキム。三連撃（↓↙←+AorC×3）はしゃがみB×2から連続ヒットし、ボタンによって『KOF』の弱強三連撃&三空撃を自由に組み合わせられる。新技の空中空砂塵（空中で↓↑+A）がジャンプ攻撃から連続ヒットしたり、→+Bが強攻撃からつながってさらにキャンセルできるなど、研究しがいがありそうだ。また、使いやすい通常技は健在。遠距離立ちAやしゃがみDはけん制に役立ち、ジャンプAはめくりが可能、2段技の近距離立ちCはヒット確認が容易だ。

空中の相手にジャンプD↓空中空砂塵（2段目）↓空中鳳凰脚が決まるぞ！

流星落（←タメ→+B or D）も復活。連続技や連係の研究が楽しそうだ。

	技名	コマンド
必	花蝶扇	↓↘→+AorC
	龍炎舞	↓↙←+AorC
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
超	月下乱れ牡丹	空中で↓↘→↓↘→+AorC（ゲージ2本消費）

舞はリーチがやや短いため、空中からの攻めが主体になる。そこで活躍するのが、特殊な軌道で攻撃できる空中特殊技&必殺技。↓+Bはガードされても五分、↓+Dは急な軌道変更からめくりを狙える。ムササビの舞・実（空中で↓↙←+AorC）は、低い位置で当てれば反撃を受けないぞ。

接近すれば連続技は豊富。下段始動でヒット確認から決めるなら、しゃがみB×2→超必殺忍蜂がいい。定番の近距離立ちC→↘+B（1段目）→強龍炎舞→超必殺忍蜂も健在だ。

空中からの攻め手は豊富。特殊技の↓+Dはめくりを狙って当てたい技だ。

強月下乱れ牡丹は、近距離立ちC→↓+B→ムササビの舞・実から連続ヒット！

	技名	コマンド
必	帝王神足拳	→→+AorC
	帝王天眼拳	↓↘→+AorC
	帝王天耳拳	→↓↘+AorC
超	帝王宿命拳	↓↘→↓↘→+AorC

使いやすい必殺技を多く持つ崇雷。天眼拳でけん制し、跳んできた相手を早出しの天耳拳で落とす戦法が可能だ。また、判定の強いジャンプCで跳び込み、下段のしゃがみBや中段の→+Bでガードを崩す戦法も有効。

宿命拳はボタン押しっぱなしで飛んでいき、離すと判定が発生。ガードさせた後、ジャンプ攻撃や着地してのしゃがみBを狙うのも強力だ。連続技は近距離立ちC·C→帝王神足拳or帝王龍声拳（↓↙←↓↙←+AorC）を使おう（遅めのキャンセル入力がコツ）。

他心拳（↓↙←+A or C）は飛び道具を返す技。スキが小さいので使いやすい。

→+Bはキャンセルで出しても中段で、当てた後は崇雷有利。多用していこう。

	技名	コマンド
必	箭疾歩	↓↙←+AorC
	烈千脚	→↓↘+BorD
	衝波	←タメ→+A
超	旋風剛拳	→←↙↓↘→+AorC

リーチは短いものの、空中からの攻めが面白いタン。急降下蹴りを見舞う雷鳴脚（垂直or前方ジャンプ中↓↙←+B）は、低い位置でヒットさせれば地上技が連続ヒット。連続技はしゃがみC→→+C→弱箭疾歩が簡単かつ強力だ。また、衝破や大衝破（←タメ→+C）はガードされても有利なので、横方向からの攻めも有効。烈千脚は上昇しながらの連続蹴りで、強は対空に使いやすい。超必殺技は大撃放（↓↘→↓↘→+BorD）が強攻撃から連続ヒットするが、威力は低めだ。

十字拳（空中で↓↙←+C）はガードされると危険だが、突進力はピカイチ。

空中旋風拳（空中で↓↘→+A or C）は多彩な軌道を取れる面白い技だ。

●テリー補足：パワーゲイザー後は、↓↘→+AorC追加入力でツインゲイザーを出すことができ、さらに↓↘→+AC同時押し追加入力でトリプルゲイザーが出せる（どちらもゲージを消費）。
●崇雷補足：ステップ開始直後に神足拳のコマンドを完成させると、キャラに残像が付く真・帝王神足拳となる。当てた後は龍転身・前方（↓↘→+BorD）や超必殺技でキャンセルできるぞ。

烈風拳	↓↘→+A
ライジングタックル	↓タメ↑+AorC
ハードエッジ	↓↙←+AorC
シャインナックル	↓↘→↓↘→+BorD（Dはゲージ2本消費）

一通りの必殺技を持ち、通常技は使いやすいものが多いロック。相手の裏に回り込む移動技のレイジングラン・TYPE「シフト」(↓↙←+D)は、終わり際を真空投げ(レバー1回転+C)でキャンセルでき、ガードを崩す手段として役立つ。また、対空は強ライジングタックルがオススメ。タメができていないときは、当て身技のクラックカウンター・上段(↓↘→+B)を使おう。

連続技はしゃがみB×2→シャインナックルや、近距離立ちD・→+D→シャインナックルなどが強力だ。

真空投げはAB同時押しでブレーキングでき、その後に追撃を決められるぞ。

ほとんどの跳び込みに打ち勝てる強ライジングタックル。心強い対空技だ。

帝王天眼拳	↓↘→+AorC
帝王天耳拳	→↓↘+AorC
帝王神眼拳	→↘↓↙←+AorBorC
帝王宿命拳	↓↘→↓↘→+AorC

リーチは短いものの、近距離立ちC(1段目)・C・C・→←+Cや、しゃがみB・しゃがみCなど、接近戦で使いやすいコンビネーションを持つ崇秀。前者はスキの小さい4発目まで出し切り、後者はしゃがみC(1段目)をキャンセルして龍灯掌(↓↘→+BorD)～龍灯掌・幻滅(龍灯掌中→↘↓↙←+BorD)まで決めよう。また、発生の早い中段の→+Aも非常に強力だ。

接近するには、相手の頭上に出現するB神眼拳や、下方向に強くめくりを狙えるジャンプDが便利だ。

空殺神眼拳(空中で↓↙←+D)も相手の頭上へ。対空の的を散らそう。

どんな吹っ飛びでも拾える天耳拳。画面端で宿命拳ヒット後にも決められる。

虎咆	→↓↘+AorC
暫烈拳	→←→+AorC
虎咆疾風拳	→↘↓↙←+AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC（ゲージ2本消費）

虎咆の存在により、防御面は万全のリョウ。弱は足元が無敵、強は上半身が無敵なので、うまく使い分けていこう。さらに、リーチの長い遠距離立ちBやしゃがみDによるけん制と、しゃがみCによる対空が強力なので、相手を寄せ付けない闘い方が可能だ。

攻め込むときは、スキの小さい飛燕疾風脚(→↘↓↙←+BorD)や雷神剎(→↓↘+BorD)が役に立つ。連続技はしゃがみB→しゃがみA→弱飛燕疾風脚(↙→+BorD)や、しゃがみB→しゃがみC→弱虎煌拳を使おう。

弱虎砲疾風拳はキャンセルで超必殺技や↙→+B or Dの飛燕疾風脚を出せるぞ。

頼れる対空技の強虎咆。中間距離からの跳び込みはこれで迎撃したい。

発気掌	↓↘→+AorC
双掌進	↓↙←+AorC
虎尾脚	↓↙←+BorD
天翔乱姫	↓↘→↓↘→+BorD

燕雲十六手の構え(↓+AC同時押し)と裏燕の構え(燕雲十六手の構え中に←+BD同時押し)により、流れるような連係が可能なほたる。例えば裏燕の構えに移行する↘+C後、燕龍盤打(裏燕の構え中にA)で燕雲十六手の構えに切り替え、流燕旋脚(燕雲十六手の構え中にD)と前掃燕舞(燕雲十六手の構え中に↓+D・→+B)で中下段の二択を迫る、という具合だ。

連続技はしゃがみB→しゃがみA→→+B→弱虎尾脚～ブレーキング(AB同時押し)→追撃がオススメ。

虎尾脚～ブレーキング後は、転身翔(→↓↘+A or C)や天翔乱姫で追撃。

いろいろな意味で話題の天翔乱姫。引き付ければ対空としても使えるぞ。

グランドブラスター	↓↘→+AorC
カリフォルニアロマンス	→↓↘+AorC
クロスダイビング	→↘↓↙←+AorC
ブラスターウェイブ	↓↘→↓↘→+AorC

体が大きい上に棒を使って闘うため、全体的にリーチが長め。特にしゃがみAとしゃがみDは非常に長く、中間距離でのけん制技として優秀。しゃがみDはヒット確認から弱クロスダイビングがつながるので、見返りも十分だ。一方、対空面はやや貧弱。相打ち覚悟で→+Aを出すか、空対空でジャンプDなどを置いておこう。グランドブラスターは射程こそ短いが、当てた後は大幅有利。相手の起き上がりに重ね、通常投げや中段になる垂直ジャンプCでガードを崩すのも面白い。

クロスダイビングは連続技に役立つのはもちろん、奇襲としても効果的だ。

中間距離ではとにかくしゃがみDでけん制。リーチが長くスキが小さいのだ。

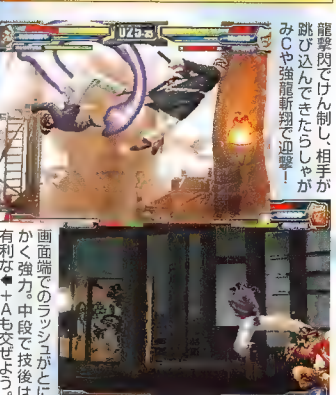
龍撃閃・上段	←タメ→+AorC
龍撃閃・下段	←タメ→+BorD
龍斬翔	↓タメ↑+BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC

龍撃閃・上段&下段は、発生が早くスキの小さい優秀な飛び道具。対空技のしゃがみCや強龍斬翔(どちらも早出し)と組み合わせれば、いわゆる「跳ばせて落とす」戦法が取れる。

中間距離では、中段の←+Aがガード崩し&接近手段として有効。相手を画面端に追い詰めたときは、ガードされても有利な龍撃閃・下段と弱飛燕旋風脚(↓↙←+BorD×4)1段止めを使った固めが強力だ。連続技は、しゃがみA×1～2→←+B→幻影脚(→←→+BorD)が安定して決まるぞ。

龍撃閃でけん制し、相手が跳び込んできたらしゃがみCや強龍斬翔で迎撃!

画面端でのラッシュがとにかく強力。中段で技後は有利な←+Aも交ぜよう。

ランガイコロシアム
●崇秀補足:宿命拳はケズりダメージが大きく、ガードされても有利となる使いやすい超必殺技。さらに、発生の早い弱ならしゃがみB・しゃがみC(1段目)から連続技になるのだ。
●Mr.カラテ補足:飛燕疾風脚は↙→と→↘↓↙←の2タイプが存在。前者は従来のリョウ仕様、後者は「KOF」シリーズのタクマの仕様だ。なお、虎咆疾風拳から出せるのは↙→版のみ。

奥義 旋風裂斬	↓↘→+AorC
奥義 裂震斬	↓↙←+AorC
奥義 弧月斬	→↓↘+AorC
天覇封神斬	↓↘→↓↘→+AorC（ゲージ2本消費）

いつも通りの感覚で闘える覇王丸。近距離技の多くはガードされても有利で、↙+Bは連打が効く上にキャンセル可能なので、接近戦もこなせるぞ。連続技は↙+B×2→強弧月斬or天覇封神斬が安定だ。ガードを崩すには中段の弱裂震斬のほか、発生は遅いがガード不能の斬鋼閃(→↘↓↙←+BorD)も面白い。強旋風裂斬ヒット後の起き攻めに使ってみよう。そのほか、超必殺技の天覇凄煌斬(→↘↓↙←→+AorC)は、やられ判定の無い吹っ飛びにも決まる点に注目。

弱裂震斬は中段でガードされても五分。要所で使ってガードを揺さ振ろう。

強弧月斬は連続技で活用しよう。1段目から天覇凄煌斬がつながるぞ。

空転爪	←タメ→+AorC
百裂拳	→←→+AorC
百裂脚	←↙↓↘→+BorD
華中飛猿爪	↓↘→↓↘→+AorC

動きが素早く扱いやすいリー。空転爪は弱ならスキが小さく、攻撃位置の低い技をかわせる遠距離立ちDに交ぜて使うと良さそうだ。また、百裂脚は弱なら弱攻撃からでもつながり、強は強攻撃からのみ連続ヒット。強は1～2段目から強真空空転爪(空中で↓↘→↓↘→+AorC)がつながるぞ。

百裂拳は追加攻撃(↓↘→+発動時と同じボタン)をハイジャンプでキャンセルでき、専用コンビネーション(A·B·C)で追撃可能。この専用追撃は近距離立ちDの後にも決められる。

飛猿壁掛(↓タメ↑+A or C)後は、B or Dを筆頭に多彩な追加動作がある。

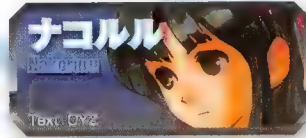
空中で←+Dの特殊技は簡単にめくりを狙え、しゃがんだ相手にもヒット！

桜華斬	↓↙←+AorC
桐覇 光翼刃	→↓↘+AorC
三連殺	↓↘→+AorC（3回連続入力）
裏五光	↓↘→↓↘→+A

本作の幻十郎は、間合いが遠過ぎなければ逆ガードになる強三連殺が非常に強力。1発止めならほぼ五分の弱三連殺や、ガードさせれば大きく有利となる弱桜華斬で相手を固めつつ、スキあらば強三連殺でガードを崩すのが基本戦法となる。リーチの長い遠距離立ちBやしゃがみB、意外なところではしゃがみCにキャンセルがかかるので、うまく活用していこう。

接近戦では、連打の効くしゃがみAでヒット確認しつつ、弱三連殺につなぐ連続技を狙っていきたい。

めくりになる強三連殺が強力。遠距離立ちBなどをキャンセルして狙おう。

↓↘+Bで月華斬が出せる。本作では空振り動作のある純粋な投げ技だ。

アンヌ ムツベ	↓↘→+AorBorC
レラ ムツベ	→↓↘+AorBorC
シチカプ エトゥ	→↘↓↙←+AorBorC
エレルシ カムイ リムセ	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorBorC

ナコルルの代名詞といえるアンヌ ムツベは、終わり際を当てればスキが小さく、Aの終わり際をガードさせればほぼ五分。立ちAなどでけん制しつつ、間合いを調節して使えば強力だ。また、密着状態なら↙+D×2→Aアンヌ ムツベという連続技も狙えるぞ。

対空は定番の昇りジャンプCのほか、早出しのしゃがみCも有効。ガードを崩すなら、中段の鷹につかまる(↓↙←+D)～カムイ ムツベ(鷹つかまり中AB同時押し)。スキは大きいが、発生が早いので見切られにくい。

BやCのアンヌ ムツベは、低い姿勢を活かして飛び道具に合わせるのが有効。

ガードを崩すならやはりカムイ ムツベ。スキは大きいが、思い切って使おう。

シェドムーサ	↓↘→+AorBorC
ロジェレフ	→↓↘+AorBorC
ノマム	→↘↓↙←+AorBorC
サナタス	↓↙←↙↓↘→+AorBorC（ゲージ2本消費）

アスラの基本は、武器を使った技による遠距離戦。矢を放つ飛び道具のシェドムーサは、A、B、Cの順で矢が1～3本と増加。ロジェレフは地面から槍を突き出す技で、A、B、Cの順で発生する位置が遠くなる。これらにリーチの長い立ちCを交ぜて闘おう。

相手に接近されたときは、発生の早い近距離立ちAやしゃがみA、当て身技のノマムでしのごう。ノマムはAがジャンプ攻撃、Bが地上攻撃(攻撃位置の低い技以外)に対応、Cはその両方と飛び道具に対応している。

遠距離立ちAは判定が強く、相手の技をつぶしやすい。中間距離で頼れるぞ。

超必殺技のレグナ・クラア(↓↙←↙↓↘→+D)は、使いやすい投げ技だ。

天咆輪	→↓↘+AorBorC
露祓	↓↙←+AorBorC
降臨	空中で↓↙←+AorBorC
天魔波旬	↓↙←↙↓↘→+AorBorC

相手を惑わす闘い方が得意な色。刹那(↓↓+攻撃ボタン·空中可)は瞬間移動技で、AとBは前方地上、CとDは前方空中に出現(BやDの方が移動距離が長い)。空中に出現後は必殺技しか出せないが、本作では空中天咆輪から降臨を出せるので活用しよう。

対空は弱天咆輪が強力。上半身無敵があるので、少し早めに出せば一方的に勝ちやすいぞ。連続技は、2段技の近距離立ちCからヒット確認で天魔波旬につなぐほか、しゃがみA→立ちB→ダブルアサルトなどが可能。

露祓は同ボタンで追加技の雫狩を出せ、さらに空中天咆輪～降臨と出せるぞ。

冥華(↓↙←+D)は中段でガードされても有利。露祓と交ぜて二択を迫れ。

●覇王丸補足：コマンドは少し複雑になるが、↙+B×2→強弧月斬→天覇凄煌斬という連続技が可能。天覇凄煌斬は強旋風裂斬ヒット後に決めることもできるぞ。
●アスラ補足：AとBのノマムは反撃技がガード不能なのでヒットさせやすく、Bはスーパーキャンセルに対応。一方、Cは取れる技が多く使いやすいが、反撃技がガードされることもある。

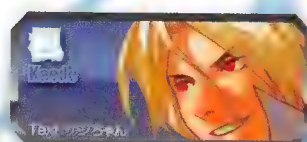
	技名	コマンド
必	逸刀・朧	↓↙←+AorBorC
必	逸刀・月影	↓↘→+AorC (3or4回連続入力)
必	逸刀・新月	→↓↘+A
超	活殺・十六夜月華	↓↙←↓↙←+AorC

『月華の剣士』の弾きに相当する当て身技、月読・上弦(→+BD同時押しで)と月読・下弦(←+BD同時押し)は、成功後に追加攻撃の花残・追(BD同時押し)で追撃できるほか、超必殺技やダブルアサルトを決めることも可能だ。また、月影は新月や新月・裏(→↓↘+C)でキャンセルできるぞ。

近距離では中段の↘+Aが有効。当てた後は有利で、ヒットすれば弱月影やしゃがみDが連続ヒットするのだ。しゃがみB×2～3→弱月影×3の連続技と使い分けて二択を迫ろう。

4回連続入力の強月影は、近距離立ちC1段目やしゃがみCから連続ヒット。

月読・上弦は対空に使える。超必殺技やダブルアサルトで体力を奪え!

	技名	コマンド
必	晨明・疾風	↓↘→+AorC
必	晨明・空牙	→↓↘+AorC
必	晨明・連刃斬	↓↙←+AorC
超	活心・伏龍	↓↙←↙→+AorC

遠距離立ちAや飛び道具の疾風&追風(空中で↓↘→+AorC)でけん制し、相手が跳び込んできたら強空牙で迎撃するのが楓の基本戦法。接近戦では、追撃可能なコマンド投げの嵐討(←↙↓↘→+BorD)が有効だ。

上中段当て身の刹那・峻烈(→+BD同時押し)、中下段当て身の刹那・春雷(←+BD同時押し)、空中当て身の刹那・瞬断(空中で→+BD同時押し)にも注目。地上の二つは、成功後に追加攻撃(BD同時押し)や超必殺技、ダブルアサルトなどを決められるぞ。

しゃがみB→しゃがみAからつながる弱連刃斬。スーパーキャンセル可能だ。

嵐討後は、伏龍や2ゲージ消費の醒龍(↓↘→↓↘→+AorC)で追撃可能だ。

	技名	コマンド
必	疾空殺	←タメ→+AorC
必	狼牙	←タメ→+BorD
必	虚空殺	↓タメ↑+AorC
超	真・狼牙	↓↙←↙↓↘→+AorC

通常技のリーチが長く、中間～遠距離戦が得意な鷲塚。必殺技はコマンドこそタメ系中心だが、使い勝手の良いものばかり。特に、飛び道具の弱疾空殺はけん制に重宝する。発生が早くスキの小さい弱を主に使おう。

狼牙は連続技のほか、スキが小さいので置いておくように使うのも有効。後は追加攻撃の狼牙・直式(狼牙中↓↘→+BorD)が連続ヒットし、さらにスーパーキャンセルで真・狼牙や最終・狼牙(↓↙←↓↙←+AC同時押し・ゲージ2本消費)まで決まるぞ。

狼牙後の派生技は、中段の↓↘↓↘→+Aや下段の↓↘→+Cなどもあるぞ。

俊殺(↓↙←+AorC)後は同コマンドで追加攻撃が。立ちDから出すのも有効。

	技名	コマンド
必	式神・天空	↓↘→+AorC
必	天文・星の巡り	↓↑+BorD
必	劾鬼・清姫	接近して→↘↓↙←+AorC
超	式神・六合	↓↙←↙↓↘→+AorC

多彩な技を持つあかりは、全技を把握するだけでも一苦労。飛び道具の式神・天空は、弱なら遠距離での攻めの起点として、強なら連続技用として役立つ。天文・星の巡りは強が対空に使いやすく、追加攻撃(↓↑+BorD)を当てればスーパーキャンセルで強式神・六合が連続ヒット! 劾鬼・清姫は発生に時間が掛かるコマンド投げ。GCステップから狙うと良さそう!? 明流・速駆け(↓↙←+BorD)は移動技で、BorD追加入力で出る蹴りはガード後有利なので使いやすい。

符呪・神明五芒靈光陣(→↓↘+攻撃ボタン)は飛び道具に合わせたい。

→+BD同時押しの上中段当て身成功後、↓↘→+AC同時押しで十三が!

	技名	コマンド
必	烈風斬	↓↘→+AorC
必	炎龍破	→↓↘+AorC
必	忍法風輪華斬	↓↙←+BorD
超	爆裂究極拳	↓↙←↙↓↘→+AorC (ゲージ2本消費)

電光石火の術・斬舞(←↙↓↘→+BorD)は、弱で出すと中段技となり、強は近距離で出すと発生が早くなるのが特徴。強はしゃがみBキャンセルで連続技になり、ヒット時のみ必殺技でキャンセル可能な2段目が発生、強忍法風輪華斬→空中炎龍破(空中で→↓↘+AorC)まで決められるぞ。横に強くめくりも狙えるジャンプBで接近し、強力な連続技を狙うのがフウマの主戦法だ。ただし、強電光石火の術・斬舞は出す間合いが遠いと、極端に発生が遅くなってしまうので注意。

けん制はリーチと判定に優れる遠距離立ちCが強力。ステップから出そう。

空中炎龍破は炎龍破や忍法風輪華斬後にも出せる。攻撃力アップに役立つぞ。

	技名	コマンド
必	烈光斬	↓↘→+AorC
必	光龍破	→↓↘+AorC
必	忍法光輪渦斬	↓↙←+AorBorCorD
超	伊賀忍法奥義 八門断光斬	↓↘→↓↘→+BorD

遠～中間距離では飛び道具の烈光斬でけん制し、跳び込んできた相手を出始めが上半身無敵の光龍破で落とすのが基本。攻める際はジャンプDでの跳び込みに、微塵隠れの術(↓↑+攻撃ボタン・空中可)を交ぜるのが効果的。Aはその場、Bは真上、Cは画面約5分の2を前進した位置、DはCの地点の真上に出現し、空中に出現後はジャンプ攻撃を出せるぞ。連続技は近距離立ちC→→+CやしゃがみB→しゃがみAから、八門断光斬かダブルアサルトにつなぐのがオススメだ。

忍法光輪渦斬はボタンで技の軌道が大きく変わる。Bならスキが小さいぞ。

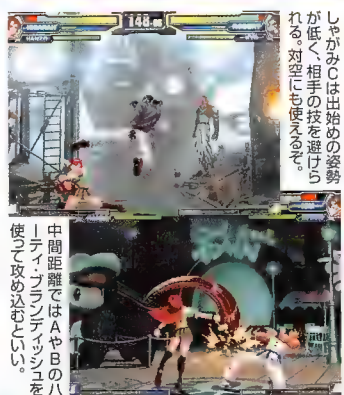
2ゲージ消費の梵天閃光陣(空中で↓↙←↓↙←+AorC)は対空つぶしに強力。

ランガイコロシアム

●守矢補足:↘+Aは、レバーとボタンを同時に入力しないと出ないので注意。また、通常技をキャンセルして出すと中段ではなくなるが、発生が早くなりキャンセルが可能になるぞ。
●鷲塚補足:最終・狼牙はボタン押しっぱなしでタメが可能で、最大までためるとガード不能になる。狼牙・直式から最終・狼牙を出し、最大タメを起き上がりに重ねるのも面白い。

	技名	コマンド
必	ヒップ・バズーカ	↓↘→+AorC
必	チアリーダー・キック	↓↘→+BorD
必	キューティー・レインボー	→↓↘+BorD
超	スプラッシュ・エアダンス	↓↘→↓↘→+BorD（空中可）

手にしたカバンで攻撃するハーティ・ブランディッシュ(↓↙←+攻撃ボタン)は、ボタンにより性能が変化。Aは中段、Bは下段、Cは出始めが上中段当て身、Dは出始めが下段当て身となっている。D→C→B→Aの順に連続で出すことができ、Aの後は↓↘→+Aで追加攻撃を出せるのが特徴。中間距離からAとBを使い分け、二択を仕掛けるのが主な使い方だ。

連続技はしゃがみB×2→弱チアリーダー・キック→強スプラッシュ・エアダンスが簡単でオススメだ。

しゃがみCは出始めの姿勢が低く、相手の技を避けられる。対空にも使えるぞ。

中間距離ではAやBのハーティ・ブランディッシュを使って攻め込むといい。

	技名	コマンド
必	マッドマンアタック	↓↘→+AorC
必	マッドカッター	↓↙←+BorD
必	マッドジャイロ	↓タメ↑+AorC
超	スーパーマッドマンアタック	↓↘→↓↘→+AorC

マッドマンアタックは精霊が地面を走っていく飛び道具で、スキが小さく使いやすい。同じく飛び道具で、精霊が放物線を描くように飛んでいくマッドランチャー(↓↘→+BorD)を同時に出せるので、これを組み合わせればそう簡単には接近されなくなる。

特殊技は強力なものが多い。ジャンプ中↓+Bは斜め前に急降下する技で、判定が強い上にガードされても有利。→+Dは足元のやられ判定が無いので地上戦で使いやすい。下段の↙+Dは姿勢が低く対空に使えるぞ。

とにかく強いジャンプ中↓+B。対空をつぶしやすいので跳び込みに最適だ。

本作のヘブンズクロス(→↘↓↙←→+攻撃ボタン・ゲージ2本消費)は残念ながらガード可能。

	技名	コマンド
必	ヘヴィ・マシンガン	→←↙↓↘→+AorC
必	アイアン・リザード	→←↙↓↘→+BorD
必	ロケットパック	↓↙←+AorC（空中可）
超	メタスラ・アタック	←↙↓↘→←↙↓↘→+B

ヘヴィ・マシンガンは強で出せば射程が長め。アイアン・リザードは地面を疾走する下段の飛び道具で、スキが小さく攻めの起点に使いやすい。ブラック・グレネード(↓↙←+BorD)は手りゅう弾を投げる技で、放物線を描くように飛ぶ。これら三つの飛び道具を組み合わせれば、強力な弾幕を展開可能だ。また、マルコにはコンバットスタイル(BD同時押しや↓+BD同時押しなどで移行可能)という構えがある。ここからのAorCと↓↘→+AorCはうまく使いこなしたい。

2ゲージ消費のエナジー・エミッション(↓↘→↓↘→+AC同時押し)は遠距離戦で期待!

カモン・ヒャクタロウ(→↘↓↙←×2+A or C)は、ランダムで気弾を放つぞ。

	技名	コマンド
必	ハンマーパンチ	↓↘→+AorC
必	フライングパワーボム	→↓↘+BorD
必	フライングトルネード	接近してレバー1回転+AorC
超	ミサイルアタック	↓↘→↓↘→+AorC

最大の武器は、コマンド投げのロケットバズーカ(→↘↓↙←→+AorC)。発生までガード状態となっているのでつぶされにくく、フライングパワーボムなどで追撃できるので威力も十分。GCステップ後に使うと強力だ。

接近手段は、ガード状態で突進するローラーダッシュ(↓↘→+BorD)が強力。技中に→+Bでタックル、Dで緊急停止に移行できるので、タックルを意識させつつ緊急停止からのロケットバズーカを狙おう。けん制にはリーチの長い遠距離立ちAが効果的だ。

ジャンプ中にABC同時押しで垂直に上昇。この後Cで急降下攻撃を出せる。

ハンマーパンチの地震は地面全体に効果がある。飛び道具に合わせて使おう。

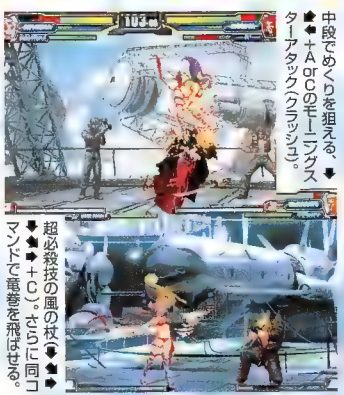
	技名	コマンド
必	マーズショット	↓↘→+AorC
必	AREA801	↓↘→+BorD
必	プラズマ・スピン	→↓↘+BorD
超	ノット・インディペンデンスデイ	←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC

マーズピープルの基本戦法は、飛び道具のマーズショットでけん制し、相手の跳び込みを後方ジャンプCで落とす、というもの。ゲージがたまったら、飛び道具系超必殺技からの攻めを狙おう。ノット・インディペンデンスデイは、UFOから中段のレーザーを放つ技。ゲージを2本消費するフラットウッズ・マーチ(↓↓+BD同時押し)は、5匹の子供(?)を突進させる下段の飛び道具。前者としゃがみB、後者と昇りジャンプB(中段になる)による、中下段の同時攻撃が強力なのだ。

子供を放つフラットウッズ・マーチ。ゲージ消費量は多いが予備動作が小さい。

連続技は貧弱。しゃがみA×n→↘+Dが、近距離戦で狙える唯一の連続技だ。

	技名	コマンド
必	ハマドリュアスバスター	↓↘→+AorC（空中可）
必	ネプチューンキラー	→↓↘+BorD
必	ライオンズシールド	→↘↓↙←+BorD
超	ヘブンズ・ゲイト	→←↙↓↘→+AorC

出典作の『アテナ』をモチーフとした、独特な技を持つアテナ。空中に停滞するプカプカホバリング(空中でBD同時押し)は、AorCで突進技、Bで突進投げに派生、Dで解除ができる。ライフフラワー(↓↓+ボタン同時押し)は目の前に植物を生やし、そこからハートが出現。ハートは両者共に取ることができ、AC同時押しが体力回復、BD同時押しがゲージ増加、BC同時押しがガード不能の爆発、となっている。ネプチューンキラーは強で早出しすれば対空技として使えるぞ。

中段でめくりを狙える、↓↙←+A or Cのモーニングスターアタック(クラッシュ)。

超必殺技の風の杖(↓↘→↓↘→+C)。さらに同コマンドで竜巻を飛ばせる。

ランガイコロシアム

●サイバー・ウー補足:画面端との距離が遠い状況でロケットバズーカを決めれば、ミサイルアタックで追撃可能。ミサイルアタックは、しゃがみA×nから連続技にすることもできるぞ。
●マルコ補足:ジャンプ攻撃はジャンプDとジャンプCが強力。特に真下へハンドガンを連射するジャンプCは、大ジャンプで相手を跳び越しながら使うと対処されにくい。連発するのもアリだ。

ついに稼働開始!
ヨーロピアンクラブスの全容に迫る

WCCFのニューバージョン、ヨーロピアンクラブスに登場するチームや選手、そしてゲームシステムなどが、ついに明らかになった。今回はゲーム中に出てくる20選手の紹介をメインに、新しくなったレギュレーションやレアカードの情報をお届けする。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2005年6月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

登場選手カードの画像を一挙に20枚公開!

WCCFのニューバージョンと聞いて、読者が一番気になるのが「どんなカードが出てくるのか?」ということだろう。今回はノーマルとスペシャル併せて20枚を公開。気になる選手は居ただろうか?

ミラン・バロシュ
MIRAN BAROS
リバプール　FW

ユーロ2004では得点王に輝き、実力を証明してみせたチェコの若きゴールゲッター。ゴール前に飛び出す一瞬のスピードはWCCFでも発揮されそうだ。

クロード・マケレレ
CLAUDE MAKELELE
チェルシー　MF

欧州屈指の守備能力を誇るMF。献身的な動きで、チェルシー 50年ぶりのリーグ制覇に計り知れない貢献を果たす。ディフェンシブMFの新定番となるか!?

サンティアゴ・カニサレス
JOSÉ SANTIAGO CAÑIZARES RUIZ
バレンシア　GK

リーグ最少失点を度々記録している、近年のバレンシア躍進の立役者。ゲーム中では、パンチングよりもキャッチングが多い傾向が見受けられた。

アルベルト・ルケ
ALBERTO LUQUE MARTOS
デポルティボ　FW

センターFWだけでなく、突破力を活かした左サイドでも活躍。来季はバルセロナへの移籍も噂される注目株だ。ぜひ両方のポジションで試してほしい。

ゲーム内容の変更点を公開

登場チームやシステムも変化したヨーロピアンクラブス。気になるその変更点をチェック。

ヨーロッパの強豪14チームが登場

ヨーロピアンクラブスに登場するチームは、スペイン、イタリア、オランダ、イングランドの四つのリーグから計14チーム。どれも名実ともにトップクラスのチームばかりだ。

オランダリーグ

アヤックス　フェイエノールト　PSV アイントホーフェン

スペインリーグ

FC バルセロナ　デポルティボ　ヴァレンシア

イングランドリーグ

マンチェスター・ユナイテッド　チェルシー　リバプール　アーセナル

イタリアリーグ

インテル　ユベントス　A.C.ミラン　AS ローマ

ソル・キャンベル
SOL CAMPBELL
アーセナル　DF

アーセナルとイングランドでセンターバックを務める屈強なDF。彼が居れば強力な最終ラインを築ける。

デニス・ベルカンプ
DENNIS BERGKAMP
アーセナル　FW

オランダが誇るアーティスト。センスにはいまだ一片の衰えも無い。ゲーム中では正確なシュートが印象的だ。

ロイ・キーン
ROY KEANE
マンチェスター・ユナイテッド　MF

熱きアイリッシュ魂でマンU黄金期を築いた闘将。攻守にアグレッシブな姿勢は、本作中にも反映されている。

マンUとイングランドの右サイドバックを長年支える堅実なDF。守備とスピードが高く、使いやすい選手。

ギャリー・ネヴィル
GARY NEVILLE
マンチェスター・ユナイテッド　DF

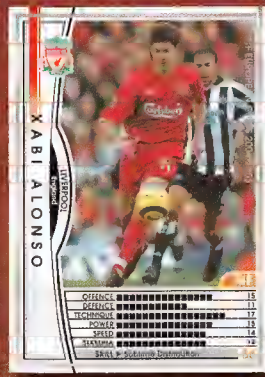
パク・チソン
JI-SUNG PARK
PSV アイントホーフェン　MF

テクニックとスピードを併せ持つ、韓国代表ウイング。サイドから中央に切れ込むスタイルが反映されている。

ウェズレイ・スネイデル
WESLEY SNEIJDER
アヤックス　MF

オランダ期待のセンターハーフ。能力的には攻撃寄りなので、オフェンシブな位置に置くのも面白そうだ。

シャビ・アロンソ
XABI ALONSO
リバプール　MF

チャンスメイク能力に長けたスペイン代表MF。守備的なMFと組ませて攻撃力を発揮させるのが主流か。

スター軍団をまとめる若きキャプテン。守備能力はもちろん、セットプレイ時の得点力も高く、人気が出そうだ。

ジョン・テリー
JOHN TERRY
チェルシー　DF

勝利精神が勝敗を左右する!?

あきらめずに闘う姿勢を表したのが、この勝利精神。タイトル戦で逆転勝ちする、格上のチームに勝つ、タイトルを獲得すると、＋方向に変化する。逆にタイトル戦で逆転負けする、格下のチームに負ける、タイトル戦に参加しない場合は、－方向に変化するようになっている。

対戦相手よりも＋寄りにあると、詳細は不明だが若干有利に働くようだ。

4種類になったレギュレーション

これまで3種類だったレギュレーションに「5R」が加わった（詳細は下の表を参照）。これによりスペシャルカードの需要が高まりそうだ。

R	レギュラー（白）カードのみ使用
5	レア＆スペシャルカードの使用が5枚以下
F	レア＆スペシャルカードの使用制限無し
5R	レアカードは5枚以下で、それ以外は制限無し

レアカテゴリーはどうなる?

今回、セガから提供された写真の中に、ノーマルでもスペシャルでもないカードが確認できた（下の写真参照）。どうやらレアカードのようだが、そのカテゴリー名や種類などはまだ不明。ポジション別に色が違っているが、果たして真相は!?

こ、これは!?

丸で囲んであるのが、レアと思われるカード。カカ、キャンベル、カニサレスのようだが……?

小野伸二
SHINJI ONO
フェイエノールト MF

最高のテクニックと戦術眼を持つ日本代表MF。中盤からの高精度ミドルパスが見事に再現されている。

エステバン・カンビアッソ
ESTEBAN MATÍAS CAMBIASSO
インテル MF

マンチーニ監督率いるインテル再建のカギを握るセンターハーフ。ゲーム中でも堅実な守備に期待できる。

ズラタン・イブラヒモヴィッチ
ZLATAN IBRAHIMOVIC
ユベントス FW

センターFWもセカンドストライカーもできる、スウェーデンの新鋭アタッカー。得点に絡む能力が高い。

カカ
KAKÁ
A.C.ミラン FW

パス良し、ドリブル良し。ブラジルの若きクラッキ（名手）。前線もトップ下もこなせる。最高の使用感。

フィリップ・メシェ
PHILIPPE MEXES
ASローマ DF

「ブラン二世」と称されるフランス期待の若きリベロ。バランスが良く、使える白カードとして定着しそうだ。

ロナウジーニョ
RONALDINHO
FCバルセロナ FW

だれもがWCCF登場を夢見た、現代最高のファンタジスタ。経験値がたまると素晴らしい動きに！

デコ
DECO
FCバルセロナ MF

昨季のバルサ優勝の原動力と評される、世界屈指のMF。ゲーム中でも球離れが良く、非常に使いやすい。

パブロ・アイマール
PABLO CÉSAR AIMAR
バレンシア FW

繊細なテクニックを持ち合わせる、アルゼンチン代表の司令塔。本作でもスルーパスの精度は絶品。

人間大砲！究極の罠！
「影牢II -Dark illusion-」ムービー公開
期間限定「みんな大好き塊魂」
王子マチウケを今すぐゲット

QRコードでカンタン アクセス

モバイルファミ通

月額210円[税込] 毎日配信！

iメニュー	EZトップメニュー	
メニューリスト	カテゴリで探す	メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌 小説	TV・メディア	ケータイゲーム
雑誌	マガジン	
モバイルファミ通	モバイルファミ通	ファミ通Vアプリ

公式サイト：http://www.famitsu.net/mobile/mf/

enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

アーケードニュースアナライズ

湿気が高く蒸し暑い日が続きますが、梅雨明けまでもう一息です。さて今月は、角川グループの映画の試写会のお知らせや、人気絶好調の『三国志大戦』のオフィシャルグッズ、エイティングの携帯サイト、『ワルキューレの冒険』以前を描いたワルキューレのマンガ情報などをお届け。はまれる何かを見つけて、不快指数を0にしよう！

Release

角川グループの創立60周年記念大連合試写会に行こう！

8月6日(土)より全国夏休みロードショーの映画「妖怪大戦争」の試写会に3,000組6,000名様をご招待！

「野性の証明」など、数々のヒット作や話題作を送り出し、日本の映画界を席巻してきた角川グループ。

2005年7月に、創立60周年を記念して制作された、8月に全国ロードショーされる新作「妖怪大戦争」の大規模な試写会が実施されるぞ！　本作の制作にあたっては、「ゲゲゲの鬼太郎」で知られる水木しげる氏を始め、荒俣宏氏、京極夏彦氏、宮部みゆき氏らが手を取り合って、プロデュースチーム「怪」を結成し、原案に参加している。河童、天狗、砂かけ婆など、だれでも名前を聞いたことがある有名(?)な妖怪たちが、この上無いほどのリアリティをもって、スクリーンをところ狭しと駆け巡るぞ！

タダシと共に戦う妖怪たち。見ただけで名前が分かるようなおなじみの(?)顔ぶれだ。

気になったら、まずは右の応募要項を見て試写会に応募してみよう！

～妖怪大戦争 あらすじ～

泣き虫でいじめられっ子の少年、タダシ。そんな彼がひょんなきっかけから、世界を守る正義の味方「麒麟送子」となってしまう。そして、日本全国に棲む妖怪たちと力を合わせ、世界の壊滅を目論む魔人・加藤保憲率いる悪霊軍団に戦いを挑む！

果たしてタダシは、日本の妖怪たちは、勝利を手にすることができるのか!?

妖怪大戦争 角川グループ大連合試写会

●応募要項：官製はがきに、
①試写会の記事をご覧になった雑誌名
②ご希望の会場（下の試写会場一覧より、[A]～[F]でお答えください）
③郵便番号、住所、氏名、年齢、職業（学生の場合は学年）
をご明記の上、以下のあて先までご応募ください。
〒102-0073
東京都千代田区九段北2-3-2 角川メディアハウス
「妖怪大戦争」角川グループ大連合試写会係 宛

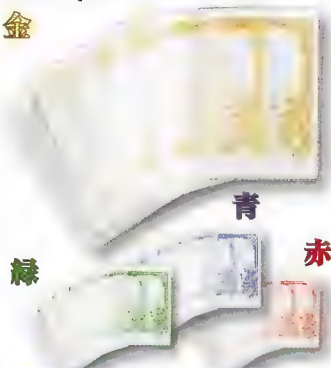
●締切：2005年7月7日(木)必着
●当選者数：3,000組6,000名
※当選者の発表は、試写状の発送をもってかえさせていただきます。
●試写会場一覧：

会場	日時	開場／開演	場所
[A]	7/13(水)	18:00 / 18:30	東京・よみうりホール
[B]	7/23(土)	9:30 / 10:00	東京・中野サンプラザ
[C]	7/18(月)	13:00 / 13:30	大阪・御堂会館
[D]	7/19(火)	18:00 / 18:30	名古屋・中小企業センター
[E]	7/18(月)	13:00 / 13:30	福岡・明治安田生命ホール
[F]	7/18(月)	13:00 / 13:30	札幌・共済ホール

Release

『三国志大戦』のトップローダーが登場！

http://segadirect.jp/click.aspx?id=5033133

今ゲームセンターで大人気の『三国志大戦』で使用する武将カードを保護するオフィシャルトップローダーが7月14日(木)に、セガダイレクトから発売されるぞ！　天へ昇る龍の意匠は三国志ならでは。武将カードがぴったり入るサイズなので、大事なレアカードも傷むことは無い。セガダイレクト専売で、予約受付中なので、気になったらHPをチェックだ！

三国志大戦 オフィシャルトップローダー

●発売日：2005年7月14日(木)
●発売元：株式会社セガ
●価格：1,575円(税込)
●セット内容：
・トップローダー6枚(1セットにつき1色)
・オリジナルデッキケース
・デコレーションシール
●備考：セガダイレクト専売・全4種

PRESENT! セガ様から、『三国志大戦』オフィシャルトップローダーを4名様分いただきました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

あのワルキューレがマンガになった！

ゲーマーなら、だれもが知る名作アクションゲーム『ワルキューレの伝説』のワルキューレを主人公にしたマンガ、「ワルキューレの降誕」が絶賛発売中！　ナムコ公認の下、キャラクターデザイナー富士宏氏自身の手で、『ワルキューレの伝説』以前の話が綴られていくぞ。サンドラや大女神さまなど、ゲームでおなじみのキャラが出てくるので、ナムコファンは今すぐ買って損は無い！

ワルキューレの降誕

●著者：富士宏
●発行：株式会社マッグガーデン
●発売日：2005年6月10日
●価格：980円(税込)
●判形：A5判

PRESENT! マッグガーデン様から、富士宏氏直筆サイン入り『ワルキューレの降誕』を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

～ワルキューレの降誕 あらすじ～

天空に突如として現れた巨大なやじり。

神々の住まう天上界では、事態を重く見た大女神の指示によって、謎の現象の究明が開始された。

調査を命じられた天上界に暮らす一人の少女は、物置に安置されていた大昔の鎧をまとって、巨大なやじりの元へ向かう。

それは後に、ワルキューレと呼ばれる少女だった！

Release

オールドゲーマー必見！　往年の名（迷？）作を収録した「オレたちゲーセン族」発売！

http://www.hamster.co.jp/

　2005年7月21日（木）、株式会社ハムスターから、かつてゲームセンターを盛り上げた往年の名作を移植したシリーズ「オレたちゲーセン族」がPS2で発売される。その第一弾となる今回のラインナップは、『スクランブル』、『クレイジー・クライマー』、『タイムパイロット』、『ムーンクレスタ』、『空手道』、『ソニックウィングス』の計6本。

　これらのソフトには、本誌でもおなじみ、ゲームミュージック制作集団スーパースィープによるリミックスなどが収録されているミュージックCD、上級者のプレイ映像などが収録された映像特典DVD、保存版インストカードなど、豪華特典が付属。これで1本2,000円（税込）というのだから、即コンプリートして第二弾を待つしかない!?

名作『グラディウス』の原点ともいわれる『スクランブル』。（写真上）アナログレコードを模したかのようなミュージックCD。（写真右）どこかで聞いたシリーズタイトルといい、80年代をほうふつとさせる。

オレたちゲーセン族

- **発売日**：2005年7月21日（木）
- **価格**：各2,000円（税込）
- **プラットフォーム**：PlayStation 2専用
- **ラインナップ**：『スクランブル』、『クレイジー・クライマー』、『空手道』『タイムパイロット』、『ムーンクレスタ』、『ソニックウィングス』
- **付属特典**：ゲームミュージックCD、映像特典DVD、解説書、公式ガイドブック、保存版インストカード、コレクションカード

PRESENT!
ハムスター様から、PS2専用のシリーズタイトル『オレたちゲーセン族』を6本1セットで3名様分いただきました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

7.18、謎のマスクマン「ムシキング・テリー」鮮烈デビュー！

http://mushiking.com/news/200506whf.html#terry

　ストイックに王道を貫くプロレス団体、NOAHとセガの『甲虫王者 ムシキング』が異例のタッグを組んだ！　2005年7月18日（月・祝）に、東京ドームで開催される「DESTINY 2005」で、ムシキング研究所に継承される謎のマスクを着けたマスクマン「ムシキング・テリー」がデビュー戦を飾るぞ！　「ふさわしい者が着用すると未知の力が引き出される」というマスクを着けたムシキング・テリーの実力はいかに!?　その答えは、7.18、東京ドームで明らかになる！

ムシキング研究所に古くから伝わる謎のマスクとの邂逅を果たす謎のレスラー。その正体は……？

NOAH創立5周年記念 東京ドーム大会 DESTINY 2005

- 日時：2005年7月18日（月・祝）15:00～
- 会場：東京ドーム

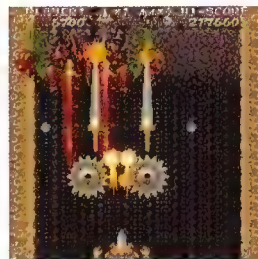
☆全国のプレイガイドでチケット好評発売中！
詳細はNOAH公式HP（http://www.noah.co.jp/）にて

PRESENT!
セガ様から、「DESTINY 2005」の観戦チケットを2組4名様分いただきました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

エイティングの携帯サイトがオープン！

　名作と名高いシューティングゲーム『バトルガレッガ』などで知られる株式会社エイティングが、2005年6月、同社の人気アーケードゲームの移植タイトルを中心に、シューティングゲームを配信するau専門の携帯サイト「魔法大作戦」をオープンした。それを記念して、同サイトでは現在プレゼントキャンペーンを好評実施中！　応募方法はサイトにアクセスし、専用フォームから必要事項を記入して送信するだけ。抽選で、『アームドポリス バトライダー』の基板と、攻略DVD「THE MADNESS BATTLE GAREGGA」がそれぞれ4名に当たるぞ。

　現在配信されている『魔法大作戦』を移植した『魔法大作戦ガイン』（315円・税込）と、携帯アプリオリジナルのガンシューティング『新東京機動隊』（210円・税込）のほか、今後も『蒼穹紅蓮隊』や『バトルガレッガ』の移植作などを順次配信していく予定だ。auユーザーは要チェック！

発売から12年の時を経て携帯アプリに移植された『魔法大作戦ガイン』。

魔法大作戦オープン記念プレゼントキャンペーン

BREWアプリゲームサイト「魔法大作戦」にアクセスして、キャンペーンに登録すれば、抽選で豪華賞品をプレゼント！

- URL：http://w.aing.net/inazuma/
  Ezweb EZトップメニュー→カテゴリで探す→ゲーム→総合→魔法大作戦
- 応募方法：au携帯電話で「魔法大作戦」にアクセスし、専用フォームから応募
- 応募締切：第1次締切……2005年6月30日
  第2次締切……2005年7月31日
- 賞品：
  ①DVD「THE MADNESS BATTLE GAREGGA」…4名様
  （協力：株式会社INH）
  ②基板『アームドポリス バトライダー』…4名様
- 当選者発表方法：
  「魔法大作戦」サイト上にて発表するほか、本人に直接メールにて通知

PRESENT!
エイティング様から、『アームドポリス バトライダー』の基板と、攻略DVD「THE MADNESS BATTLE GAREGGA」を、それぞれ2名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

夏はカキ氷で救済なんじゃ！

http://www.namco.co.jp/tp/

　7月といえば、7.2.5（ナツゴ）の語呂合わせで有名な、7月25日の夏氷記念日じゃ！　夏氷とはカキ氷のことなんじゃ！　そんなわけで、ナムコ・ナンジャタウン内アイスクリームシティでは、世界各国・日本各地から絶品カキ氷が集合する、カキ氷博覧会を開催するんじゃ！（7月1日（金）から8月31日（水）まで）

　トルコ、フィリピンなど世界各地のカキ氷から、日本の天然氷を使ったカキ氷など、さまざまな氷が味わえるんじゃ。

　また、ナンジャタウンは、今年の7月6日で、9周年を迎えるんじゃ！　それを記念して、7月2日（土）～7月10日（日）の9日間は、浴衣を着て来園すると入園無料（またはパスポート1,000円引き）になる「ゆかたDEきて"ゆかったぁ"」など、楽しくてお得なイベントが目白押しじゃぞ。浴衣にカキ氷……夏の風物詩はナンジャタウンに来れば全部あるんじゃ！

アイスクリーム頭痛を恐れていてはいかんぞ。

PRESENT!
ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

2005年5月1日～5月31日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick up!

11位　お手並み拝見FINAL

11位に初登場したのはバラエティゲームの『お手並み拝見 FINAL』。四種類のゲームから一つを選んで遊ぶことができ、用意されているゲームも将棋、UNO など認知度の高いものばかり。長期稼働が期待されるタイトルだ。

メーカー	サクセス／タイトー
ポイント	70.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳5〈ナムコ〉	258.8
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト　開発／販売元・カプコン〉	223.5
3	Virtua Striker 4〈セガ〉	200.0
4	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	194.1
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／セガ〉	164.7
6	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	147.1
7	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	105.9
8	THE RUMBLE FISH 2〈ディンプス／セガ〉	100.0
9	VIRTUA STRIKER 2002〈セガ〉	88.2
10	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	76.5
11	お手並み拝見FINAL〈サクセス／タイトー〉	70.6
12	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ〉	64.7
13	雷電Ⅲ〈モス／タイトー〉	58.8
14	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!〈アルゼ〉	52.9
15	虫姫さま〈ケイブ／AMI〉	47.1
16	旋光の輪舞〈グレフ〉	41.2
17	天地を喰らうⅡ -赤壁の闘い-〈カプコン〉	35.3
18	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	29.4
19	METALSLUG5〈SNKプレイモア〉	23.5
20	上海 万里の長城〈テクモ／サンソフト・サクセス〉	17.6

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick up!

12位　スリルドライブ3

今月初登場12位の作品が『スリルドライブ3』だ。昨今のロングヒット作品として名高いシリーズの最新作だ。今回は筐体を刷新。シートベルトによるフィーチャーなども加わり、ランクイン常連作品として定着するであろう。

メーカー	コナミ
ポイント	83.2

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦〈セガ〉	228.7
2	麻雀格闘倶楽部4〈コナミ〉	170.5
3	Quest of D〈セガ〉	158.0
4	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003〈セガ〉	153.8
5	DrumManiaV〈コナミ〉	145.5
6	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	133.1
7	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅱ〈コナミ〉	124.7
8	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	116.4
9	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	108.1
10	太鼓の達人6〈ナムコ〉	99.8
11	pop'n music 12 いろは〈コナミ〉	95.6
12	スリルドライブ3〈コナミ〉	83.2
13	アヴァロンの鍵 弐 ー秩序と戒律ー〈セガ〉	74.8
14	セイギノヒーロー〈コナミ〉	62.4
15	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	54.1
16	GuitarFreaksV〈コナミ〉	49.9
17	湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE 2〈ナムコ〉	41.6
18	SEGA GOLFCLUB Network ProTour〈セガ〉	37.4
19	GHOST SQUAD〈セガ〉	33.3
20	ビクトリーハロン〈セガ〉	29.1

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎042-753-8881
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
KO-HATSU（コーハツ）	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
スガイ北24	北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
セガ ワールド 生桑	三重県四日市市生桑町字河原崎299-1	☎0593-32-9988
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎025-245-0202

アルカディア読者の読書嗜好

今月の月替わりアンケートは、アルカディア読者の読書に関する嗜好調査の結果だ。

まず、〈ひと月の読書冊数〉だが、平均4.6冊という結果になった。これは、現代人の活字離れ・読書離れが進む中、非常に読書冊数として多いと思われる結果だ。雑誌編集を生業としている我々ですら、なかなか本を読む機会が減っているし、ゲームファンにありがちな「本を読まない」という常識(?)を覆す良い結果だといえるだろう。

とはいえ、それでも〈よく読む本のジャンル〉の第一位は「攻略本」。結局そこかい！　という結果だが、そりゃアルカディア読者でゲームが好きなら、ある意味で必須といえよう。家庭用ゲームならゲームの数だけ攻略本が必要になる。これで月平均4.6冊という結果は、読書熱心というより単にゲームに熱心なだけかも……？

気を取り直していくと、最近読んだ面白い本は、1位の「電車男」をはじめ、4位・5位の作品が映画化され、話題作となっている。2位、3位のそれぞれは、ゲームとの関連性もあり、そういう意味からも馴染みがある作品だと思われる。

■ひと月の読書冊数（平均）

4.6冊

■最近読んだ面白い本ランキング

順位	アーティスト
1	電車男<中野 独人>
2	空の境界<奈須 きのこ>
3	三国志<吉川 英治>
4	姑獲鳥の夏<京極 夏彦>
5	亡国のイージス<福井 晴敏>

■よく読む本のジャンル

順位	ジャンル	ポイント
1	攻略本	278.4
2	ライトノベル	177.8
3	コンピューター関連	154.6
4	参考書	72.2
5	芸術	69.6
6	純文学	67.0
6	人文・思想	67.0
8	科学	59.3
9	実用書	54.1

ゲームセンターマップ

日本縦断

全国広域捜査隊編

読者からの情報をいただき、今回は大分県別府市、大分市のゲームセンターを回ってきました。大分ゲームセンター間を移動する際は、美しい別府湾や山林の景観も見どころです！

「鉄拳5」とメダルがアツイ！

プラボ光吉店

大分市大字宮崎字スカワ696-1
097-567-0977
12:00〜24:00（平日）10:00〜24:00（土日祝日）

メダル一番人気は大勢で遊べる『メダルの達人』だドンドン。

&う「2Fのメダルコーナーが広くて遊びやすいですね。ビデオ、大型も種類が豊富です」
柵太郎「大型ゲームの『三国志大戦』は90分入れ替え制で、混雑緩和に役立っていたぞ」

スタッフより

ナムコ50周年記念として、ビデオゲームがすべて50円で遊べます。また、『アイドルマスター』も入荷予定となっています！

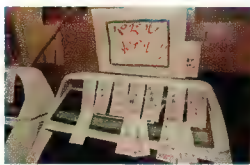
鉄拳5 / 大型筐体

http://www.namco.co.jp/ar/location.php?id=312

駄菓子とゲームで育む心

プレイランドカレッジ

097-546-738
10:00〜24:00

全面クリアやハイスコア達成で、筐体に名前が張り出されるぞ！

柵太郎「店内はビデオゲームに特化。駄菓子もボリボリと食べて、童心に帰れるね。客同士と店番のおっちゃんのふれ合いもいい感じ」
&う「客層は主に高校生。『KOF2002』などを中心に盛り上がっていますね」

スタッフより

人と話すことができるゲームセンターです。ここで友人を作っていってください。

ビデオゲーム / 対戦格闘

行ってきた人たち

取材したほとんどのゲーセンに『スペクトラルVSジェネレーション』が置いてありました。出回り良好です〜。

柵太郎隊長

関アジ、関サバ、城下カレイは大分近辺で有名なので、密かに期待していたのですが……。時期が悪く断念。次は必ず食べたいなー。

&う隊員

あんたも大分ゲーセン見ちょくれ！

「VO4」の対戦がアツイ！

タイトーイン ウイング

大分市中央町2-1-1 地下1F
097-533-2716
9:00〜24:00

取材中も対戦で盛り上がっていた『VO4』。100円という価格も◎

スタッフより

大分駅から歩いて1分。待ち合わせにピッタリです！ いろんなジャンルを幅広く取りそろえてお待ちしております。

近日『ゾイドインフィニティEX』にバージョンアップ予定！

&う「大分駅の正面、かなりの広さのあるお店ですね」
柵太郎「それだけに大型物がごってり置いてあるな。『ターゲットフォース』など味のある海外ゲームもちらほら……」
&う「料金設定は普通ですが、音ゲーは100円と安いです」

ビデオゲーム / 大型筐体

http://www.taito.co.jp/shisetsu/space/269.html

保有台数の多さはケタ違い！

フリッパーズ倶楽部

大分市大字片島字上川原148
097-569-8868
10:00〜24:00

ビデオゲームはすべて50円で遊べる！

スタッフより

県内最大席数の『麻雀格闘倶楽部』や『MJ2』、『三国志対戦』、『QMAII』など多種多彩に設置しています。ビデオ、音ゲー、体感、メダルと、飽きさせない遊び空間を用意して来店をお待ちしております。

柵太郎「本館（大型中心）、別館（ビデオ、メダル）、遊えん知（ダーツなど）と3館にゲームがぎっしりだよチミ！」
&う「大型の『麻雀格闘倶楽部』が24サテライトもあるから、その広さが分かりますね。最新作を遊ぶならココだ！」

『クイズマジックアカデミー2』は店内大会あり！ 参加せよっ。

対戦格闘 / ビデオゲーム

http://www.teamowave.co.jp/top.html

大分のゲームセンターを見て感じたことは、「三国志大戦」の過熱ぶり。開店直後の取材にもかかわらず、4サテライトすべてが埋まっていましたばい。「この調子が夜まで続く（取材先店長談）」とのことだから人気のスゴさが分かります。フリッパーズ倶楽部は本館の大型ゲームのみ24時間遊べるので、そこで「三国志大戦」のカード資産を増やしてみる？

2D格闘の鬼たちが終結!

ファイブオー別府店

別府市田の湯町
0977-22-5558
10:00～24:00

柵太郎「2D対戦格闘ゲームが本当に多いね。特にカプコンのタイトルはほとんど対戦台で置いてある。しかも50エーン」
&う「毎晩常連が集まり、『ストⅢ3rd』や『KOF2002』などで盛り上がるそうです。遠征組が来るほどレベルは高いですよ」

『ストⅢ3rd』は大分一とのウワサ。君もチャレンジだ！

スタッフより
1プレイ50円で対戦格闘が大人気！　『ストⅢ3rd』は地元&遠征の方で盛り上がっています。7月16日19時より大会を催しますので、参加を待っています。

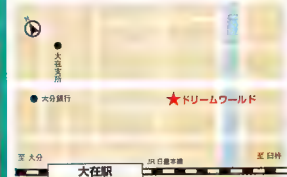
ビデオゲーム　ストⅢ3rd

http://www.tecmowave.co.jp/top.html

対戦イベントに取り組むお店

ドリームワールド

大分市大在中央2-8-3
097-593-5224
12:00～24:00

&う「いかにして大分の対戦格闘を盛り上げるかに情熱を燃やしているお店です。闘劇参加もその意欲の現れでしょう」
柵太郎「『鉄拳5』や『GGXX』は土曜日は50円で2クレジットになるという大盤振る舞いのサービスだね」

スタッフより
『GGXX』や『鉄拳5』の大会をポイントランキング形式で行なっています。まだ3戦で、残りは6戦。上位はまだ狙えるぞ！　大会の日時は各掲示板にて告知していきますので、掲示板を要チェック！　6位まで賞品を用意してあります。

ポイントバトルなど対戦ゲームのイベントが多い

対戦格闘　ビデオゲーム

http://www.tecmowave.co.jp/top.html

『三国志大戦』が大人気!

プレイトピアハイウェイ

別府市石垣西10-2-32
0977-22-5558
10:00～24:00

&う「客層は20～30代なので、落ち着いた雰囲気の中遊べますね。ビデオは少なめですが、大型ゲームは人気作が多いです」
柵太郎「トレードスペースで『三国志大戦』のファン同士の交流が盛ん。インターネットカフェで休憩もできるね」

群を抜いて人気の高い『三国志大戦』。

スタッフより
当店はメダルからオンラインゲームまで充実のラインナップで、地域の皆さまに親しまれる店舗作りを目指しております。大盛況の『三国志対戦』のカードトレーディングや、系列5店舗で使用可能なシール機のスタンプラリーなど、ご希望のお客さまはお気軽にスタッフまで。

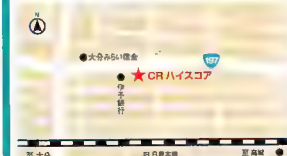
音楽ゲーム　大型筐体

http://www.ctb.ne.jp/~ily-by/HIWAY/

音楽ゲームが驚きの50円!

CRハイスコア

大分市城東町1-19
097-556-3000
8:00～24:00

柵太郎「ビデオゲームと音楽ゲームが中心で、そのどちらも1プレイ50円だね！」
&う「音ゲーは『ポップンミュージック12いろは』と『beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED』だけですけど、それでも最新作がこの値段で遊べるのはうれしいですね」

スタッフより
「良くいえばレトロだぜ」、「アミューズメントじゃなくてゲーセン」、「俺は場末な感じのゲーセンが好きだ」など、寛容な精神をお持ちの方はぜひお立ち寄りください。お客さまLOVE!!　定期的なイベントはありませんが、気まぐれで変なゲームが入荷します。

学生の懐にありがたい料金設定。練習に汗を流そう。

音楽ゲーム　対戦格闘

http://www.tecmowave.co.jp/top.html

ご当地ゲーセン応援団

大分県情報提供者からの地元応援メッセージを掲載だ!
『ゲーセンマップいつも楽しみにしてます、大分県のコーネリアス☆猿です。大分はほかの県と比べても比較的ゲームセンターには恵まれた地域だと思います。
特に佐伯市のaaa(トリプルエー)というお店は個性的なゲームセンターです。佐伯市では唯一のゲームセンターですが、大物名物店長が快く出迎えてくれます』

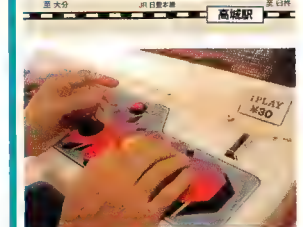
aaa(トリプルエー)
大分県佐伯市内町1-11(仲町商店街2丁目)
↓aaaのホームページ
http://www12.ocn.ne.jp/~ebis/pc.htm

募集告知

文字だけでも、面白ければエニシングオッケイ！　上記のような感じでオモシロ情報を教えてくれ。絵の中に「店名」は必ず入れてくれよな！
あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。
メールは、location@arcadiamagazine.com

30円ゲームゾーンを見逃すな!

ゲームプラザ アンアン大分店

大分市高城新町1-8
097-553-3588
10:00～24:00

30円の文字が見えるだろうか？　パズルやSTGなど長く遊べるジャンルが多い。

月に一度は大会を開催。この『メルブラ』大会は40人もの猛者が集まった！

&う「客層は9割男性、10代～20代前半が集まるという九州男子の集う店です」
柵太郎「ビデオは50円というだけあって、対戦ゲームに熱気が溢れるね！　『メルティブラッド』の対戦ゲームは特に盛り上がっているのが、青春グラフティだ」
&う「2Fの30円ゲームゾーンは45台ものビデオゲームを設置。シューティングは残機を増加させてある。昔クリアできなかったゲームを今クリアしましょう！」

スタッフより
人気の対戦ゲームは新作から人気作まで1プレイ50円！　さらに2Fは30円となっております。ほかにも人気機種が盛りだくさん！　ぜひお立ち寄りください。

対戦格闘　大型筐体　音楽ゲーム

http://www.tecmowave.co.jp/top.html

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ

当コーナーでは、皆さまのゲーセン情報を切実にお待ちしております。特に、四国地方全域、九州地方の「佐賀」、「宮崎」、東北地方の「秋田」、「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

株式会社ナムコ
代表取締役社長
兼 経営戦略本部長

石村 繁一

いしむら・しげいち

生年月日：1953年12月28日
出 身 地：奈良県（出生地は大阪府）
学　　歴：1976年同志社大学工学部電子工学科卒
職　　歴：1976年（昭和51年）4月　（株）中村製作所（現（株）ナムコ）入社
1983年（昭和58年）8月　取締役開発一部長
1992年（平成 4年）6月　常務取締役研究担当
1995年（平成 7年）6月　専務取締役研究部門担当
1999年（平成11年）6月　執行役員研究部門担当
2002年（平成14年）5月　執行役員WMCカンパニープレジデント
2004年（平成16年）4月　専務執行役員CXカンパニープレジデント
2004年（平成16年）6月　取締役CXカンパニープレジデント
2005年（平成17年）4月　代表取締役社長　就任

戻す
考えていきたい

のコンテンツビジネスを5年間やり、この4月に社長に就任しました。

── 思いがけず密度の濃い自己紹介をしていただき、ありがとうございます（笑）。

さて、バンダイとの合併が発表されましたが、それによって可能になることも多くあると思います。何か考えていらっしゃる策はありますか？

石村　まず、ナムコとバンダイが合併して一緒になってしまうわけではなく、親会社の下に両社が存続するという形なので、ナムコがなくなってしまうということではありません。

ナムコはナムコで従来通り、今までの路線を継続してゲーム開発を続けていきます。

ナムコとしては、ゲームから派生する玩具やキャラクター商品が、従来に比べ展開しやすくなるという見込みはありますね。

もちろん、バンダイ＝ガンダムみたいなところへの期待感もありますが……バンダイさんが、いかにナムコという資源を活用してくれるのかな？　という期待もあります。自社で開発する仕組みを持たずに外注先を使って作らせたり、自社で企画をし、商売の仕組みを考えていくということが非常に得意な会社なので、今までのナムコからは発想しないようなビジネスやゲームセンターへの展開があるかもしれないなと思っています。

── 最後に、ユーザーに向けてひと言お願いします。

石村　最近のゲームセンターの印象として、パッとすぐ取っ付けるゲームが少ないですよね。今一度アーケードのあり方を考えて、初心者向けも含め段階的にいろいろな腕前の人が楽しめるようにしないといけないでしょうね。ビデオゲーム市場は、一旦思い切り縮小しましたから、コアな人向けになってしまった点は仕方ありませんが……。

例えば、ゲームに親しんだお父さんが、その子供と一緒に遊べるような、忘れ去られたアーケードゲームの面白さをもう一度取り戻すような施設作りを、考えていきたいですね。

（敬称略　2005年　ナムコ本社にて）

ナムコの携帯サイト

石村社長が立ち上げたと言ってもいい、ナムコの携帯サイト。最近では、『鉄拳5』や『ドラゴンクロニクル』が連動しており、『アイドルマスター』もしきに対応されるなど、我々アーケードゲームユーザーにもなじみ深くなってきている。

いくつかあるコンテンツの中でも、ゲーマーにオススメなのは3キャリアで展開中の「アプリキャロット」。このコンテンツでは、『ミスタードリラー』、『ドルアーガの塔』、『ゼビウス』といった、数々のアーケード移植作で遊べるのだ。ここで挙げた以外にも、相当数のゲームがあるので、チェックしてみよう。

i-mode、EZweb、vodafoneの3キャリアに対応。各キャリア独自のコンテンツなどもある。

http://www.namco.co.jp/

第五十回

ナムコ誕生50周年の今年、偶然にも50回目を迎えた当コーナー。今回は、バンダイとの経営統合に先駆け、新たな組織改編が行なわれたナムコ――その新社長として就任された石村社長。根っからの開発畑の新社長の意外(?)なプロフィールと、今後のナムコについてお話を伺った。

アーケードの面白さを取り施設作りを

――まず、ナムコに入社されたきっかけをお教えいただけますか?

石村　学生時代の卒論で、「8080」というMPUを研究して、プログラムの走りみたいなことをやったのがきっかけでした。当時の雑誌に、アナログ素子(OPアンプ)を使って『ポン』のようなビデオゲームを作るという製作記事が載っていたんです。それを作って市販のボリュームを付けて遊んでいたのですが、部品が1日でガリガリになってしまうほど、皆熱中してくれましてね。そんなことからゲームの制作に興味を持ち始め、ナムコの前身である中村製作所に入社しました。

――入社後はどんなことをされてきたんですか?

石村　最初から開発部門でした。当時開発にいたのは20数名ですね。しかし開発とはいいながら私の仕事は『ポン』や『スペースレース』などアタリ製の基板の修理ばかりしていました。そういう70年代前半の古いビデオゲームから、見よう見まねで回路技術などを覚えていきましたね。

一番最初に手掛けたのは『F1』というエレメカのドライブゲームです。それが入社した76年の7月ごろで、翌年には『シュータウェイ』を手掛けました。その後、78年にナムコ初のビデオゲーム『ジービー』を作ったんです。

――なんと、一番最初のビデオゲームから携わってらっしゃるんですね。

石村　そうなりますね(笑)。最初の『ジービー』は、私一人で、ハード設計からプログラムまでを全部やったんですが、ゲームの企画は、後に『パックマン』を企画した岩谷が考えたものでした。

そこそこ売れたんですが、『スペースインベーダー』とぶつかってしまって、ロケーションには設置されないまま部屋の間仕切りになっていた、という悲しい思い出があります(苦笑)。

それと並行して、次のビデオゲームということで、79年は『ギャラクシアン』を開発することになり、私はハードを担当しました。

その後もずっと開発にいて、アーケードゲームの開発には、だいたい関わっていたかな。『ファイナルラップ』のころは、開発技術部というハードを作る部署の部長をやっていました。結局80年代半ば以降、ソフトは別の開発部署がやるようになっていき、自分たちはハードを作るハード屋専門になっちゃいました。

その後『ウイニングラン』に実装されるSYSTEM21を作っていくんですが、あのハードはもっと早く完成するはずだったんですが……それがなかなかできなくて、苦労していた時期でした。

――ハードの開発とはいっても、筐体ではなく基板を作ってらしたんですね。

石村　私は電子回路が専門で、システム基板も作っていました。「SYSTEM86」とか無理矢理付けた名前の基板がありましたが、一通りのシステム基板は関わってますね。

一時期CPUが「Z80」から「6809」になったんです。そのころ、自分の興味の中で少し空白期間があるんですよ。その後「68000」になって……何となくなじみ深いという感じはしましたね。「6809」もダメなCPUではないんですが、洗練され過ぎてる感じがあって(苦笑)。

『ウイニングラン』の次は、テクスチャーを付けた『リッジレーサー』で使うハードの開発をやっていました。当然その次も研究していたんですが、結局日の目を見ないまま時代が過ぎ去ってしまいました。

――90年半ばから、いわゆるPSアーケードと呼ばれていた基板が登場し、そのころからハード開発の視点が変わっていきましたよね。

石村　ナムコではSYSTEM11と呼んでいたハードですね。

そのころまでは、圧倒的にアーケードゲームの方がコストを掛けられて、コストを掛けないと3Dのハードは作れないという時代でしたね。

――当時はショーで基板を飾ったりしていたころですが、技術畑にいらっしゃる方として、ハード開発についてどう考えていらっしゃいましたか?

石村　例えばフライトシミュレーターなどを体験してみると、そこで表現されているものを、アーケードに持っていったらみんなびっくりするだろうな、ぜひ持ち込みたいな、と思うわけです。

でも、まともに作ると1台、何千万円もするものを、いかに工夫して100円で採算が取れるゲーム機械の中に組み込めるか考えるのが、知恵の使いどころですね。

回路設計技術よりも、どんなトリッキーな方法を使ってもいいから、いかにそれらしく見せるかという世界だったんです。

そんな楽しみの中で90年代前半くらいまではやってきたんですが……その先は、ポリゴンを何枚出すためには処理速度をこのくらいにしなきゃならない、そのためには回路はこうで……と、理屈で決まってきて、あとはそれをいかに実現するかという力技になってくる。すると、いちゲーム会社がアーケードの市場規模の中で、開発費をかけて勝負していくと、もう採算が取れないんですよね。

『リッジレーサー』のあと、次期3Dハードの開発を始めましたが、結局満足なものを作れませんでした。何年もの時間と人と開発費を使いながら満足なものを作れなかったというのはショックでしたね。

――どこのメーカーさんもそういう試行錯誤をしていた印象がありますね。

石村　そうしているうちに、時代がビデオゲームからプライズマシンやシール機などへと移ってしまいました。さらに、一方ではPCのグラフィックも進化し、PS2の声も聞こえてくる。

そもそも自分たちの作りたいゲームを実現させるためのハードが世の中に無かったのでハード開発までやっていましたが、決してCPUやメモリまで設計していたわけじゃなかったので、「あるんだったらそれ使いましょうよ」と、会社として方針の転換をしました。

そして、98年末に会社の決定として新規の3Dハードの開発はやめましょうという話になってしまいましてね。私はちょうどその開発のトップにいて、100人近いスタッフがいるなかメインの仕事が無くなっちゃったんですよ(苦笑)。

そのころちょうどi-modeのサービスが始まったので、急きょ方向転換をして、99年の10月に携帯ゲームサイトをオープンしたんです。ハード屋が作ったゲームサイト(笑)。最初は、想定していたよりもずっと多くのアクセスが集中して、あっという間にサーバーが動かなくなったりしましたけどね(苦笑)。

そこから始まって、翌2000年の4月から私は携帯

ARCADIA PRESENT アルカディア読者プレゼント

締め切り
2005年7月25日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

グレフ様ご提供

4 『旋光の輪舞』ポスター

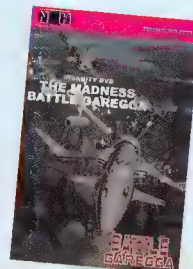
グレフ様より、『旋光の輪舞』ポスターを8名様にプレゼント!

SNKプレイモア様ご提供

3 FALCOON氏直筆サイン入りE3限定キャップ

SNKプレイモア様より、FALCOON氏直筆サイン入りE3限定キャップを3名様にプレゼント!

エイティング様ご提供

1 攻略DVD「THE MADNESS BATTLE GAREGGA」

エイティング様より、攻略DVD「THE MADNESS BATTLE GAREGGA」と、『アームドポリス バトライダー』の基板をそれぞれ2名様にプレゼント!

2 『アームドポリス バトライダー』基板

ナムコ様ご提供

11 ナムコ・ナンジャタウンパスポート

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント!

コナミ様ご提供

6 『バトルクライマックス!2』スターターパック

5 ギタドライブ出演アーティスト直筆サイン入りポスター

コナミ様より、『バトルクライマックス!2』スターターパックを10名様に、ギタドライブ出演アーティストサイン入りポスターを3名様にプレゼント!

NOAH様ご提供

12 DESTINY 2005観戦チケット

NOAH様より、7月18日(月・祝)に東京ドームで開催される、DESTINY 2005の観戦チケットを2組4名様にプレゼント!

※このプレゼントのみ、締切を7/8(金)必着とさせていただきます。ご了承ください。

7 『ザ・ランブルフィッシュ2』特製色紙

セガ様ご提供

9 カードキャプターさくらキーチェーンホルダー

8 パチスロ北斗の拳 Tシャツ

10 『三国志大戦』オフィシャルトップローダー

※全4色ですが、色は選べません。ご了承ください。

セガ様より、『ザ・ランブルフィッシュ2』特製色紙を2名様に、パチスロ北斗の拳 Tシャツ、カードキャプターさくらキーチェーンホルダーを3名様に、『三国志大戦』オフィシャルトップローダーを4名様にプレゼント!

ハムスター様ご提供

13 PS2専用ソフト『オレたちのゲーセン族』

ハムスター様より、PS2専用ソフト『俺たちのゲーセン族』シリーズ第一弾6本をセットで3名様にプレゼント!

編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーDSを4名様に、プレイステーション2を1名様にプレゼント!

17 アルカディア特製図書カード

19 ニンテンドーDS

18 プレイステーション 2

マッグガーデン様ご提供

16 冨士宏氏サイン入り「ワルキューレの降誕」

マッグガーデン様より、冨士宏氏サイン入りのマンガ「ワルキューレの降誕」を3名様にプレゼント!

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、ケロロ軍曹ぬいぐるみと機動戦士ガンダムSEED DESTINY アメイジングポーズフィギュアをそれぞれ3名様にプレゼント!

15 機動戦士ガンダムSEED DESTINY アメイジングポーズフィギュア

14 ケロロ軍曹 くったりケロロ軍曹ぬいぐるみであります!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

KONAMI SCHOOL

将来を決める夏。
ゲーム制作体験2日間。

ゲームクリエイターへの道は、スクール選びで決まります。
夏、進路選びは天王山へ。コナミスクール体験イベント、開催。

★要事前予約★
※下記URLまたはFree Callにてエントリーしてください。
※各日程とも2日間通し・同一コースでの参加が基本となります。
※複数日程への参加も可能です。

コナミスクール ゲームクリエイター系講座

受講生募集中

- 現役クリエイターとの交流が豊富な、コナミ直結の環境！
- 受けたい授業が自由に選べる、カフェテリア方式！
- コナミ直結だから、コナミへの入社チャンスが豊富！
- 実際の現場で学ぶ、インターンシップ制度！

オープンキャンパスDay 毎週 月・火・水・金 | 10月期スタート受講生 登録受付中

スクール詳細・資料請求・エントリーは
www.konamischool.jp

[Free call] 0120-816-573 ＊携帯もOK
コナミスクール
〒106-6160 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー11F

BATTLE GEAR 4™

パワーアップした『バトルギア4』がいよいよ稼動開始！今回は注目のチューニングの詳細と、『バトルギア』シリーズを様々な角度から徹底的に検証した内容だ！

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM
TXSURROUND
TAITO Type X

バトルギア4
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+サイドブレーキ+ギア+エントリーキー
■発売日：2005年6月下旬（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X+（プラス）

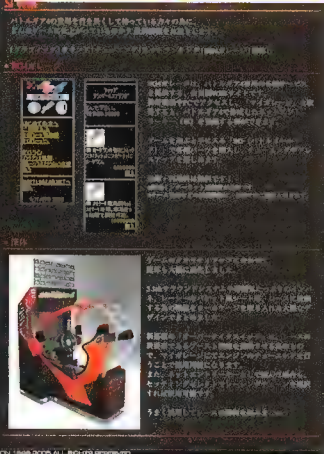
※画面写真の中には開発中のものもあります。

Text:ずるずる⑱

さらに充実!!

	BG3ガレージ	BG4ガレージ
チーム登録など拡張機能	30日300円	有料（料金は未定）
ドレスアップ	上記に含まれる	無料！
チューニング	不可能	可能かつ無料！
セッティング	不可能	可能かつ無料！

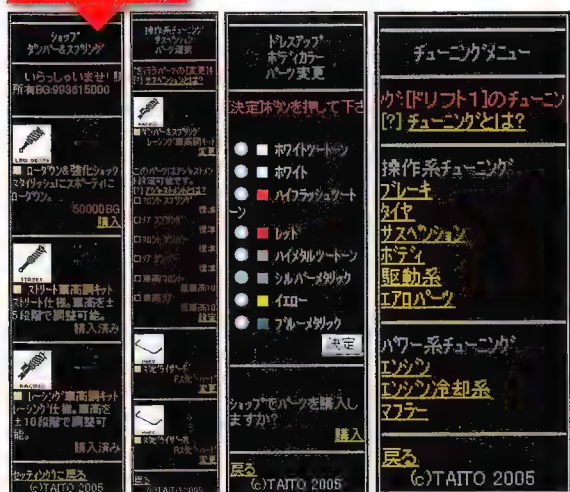
今号までお伝えしているように、『BG4』になってもバトルギアネットは継続される。新たな情報発信、イベントの開催有無、そしてチューニングの使用が『BG4ガレージ』として生まれ変わるのだ。
気になるのは『BG4』の登場で、『BG3』の情報がどう扱われるかだが、心配ご無用！ しばらくは、前作のガレージも継続されるので、まだまだやり込むプレイヤーは安心していいだろう。
ガレージについておさらいすると、チューニングを施すと強制的にSクラスにクラス分けされるということがまず重要。詳細は次ページで説明するとして、チューニングはネットキーを購入して使用可能になるガレージで行なう。
そのガレージの料金は左表にも記載してあるとおり、前作では有料だったのが、今作『BG4』では、一人でも多くのプレイヤーにチューニングを楽しんでもらうため、通信費とチーム登録などの拡張機能以外は、**無料化を実現した！**

PCを持っていなくても、携帯からバトルギアドットネットにアクセスできる。手元で簡単に情報をゲットだ！

店舗とプレイヤーを結ぶ「NESYS」健在!!

『バトルギア』の魅力といえばこの「NESYS」。店舗と専用サーバが結ばれることで、どのゲーセンに居ても最速のゴーストとバトルできたり、全国一斉イベントが行なえるというこのシステム。新要素のチューニングにも対応し、確実に進化しているぞ！

バトルギアドットネット　http://battlegear.net/

プレイ直後にすぐにチューニングが可能!!

新要素 チューニング機能について

カスタマイズはドレスアップのみで、性能を変化させることはできなかった『バトルギア3』。今作からは、加速力を増したり、曲がりやすくしたりと性能面に手を入れる実のある変更が可能となった。さらに特筆すべきは、決めたセッティングを複数登録できるようになったこと。自分の好みやシチュエーションで使い分けられるようにもなったのだ。

カスタマイズ作業は、前作のドレスアップ機能同様、バトルギアドットネット上のガレージで行なう。前作のガレージは有料だったが、今回無料化されたため、気軽に始められるようになったぞ。車1台ごとにキー1本という形は前作同様だが、今作ではノーマル状態を一つ、セッティングを六つ（内容を問わずSクラス扱い）登録しておくことが可能だ。

PC画面

キー1本　1車種　1エントリーネーム（セッティングは一例です）

Sクラス チューンド セッティング⑥	Sクラス チューンド セッティング⑤	Sクラス チューンド セッティング④	Sクラス チューンド セッティング③	Sクラス チューンド セッティング②	Sクラス チューンド セッティング①	Aクラス（ノーマル車）
ドリフト用	下り用	上り用	テスト用	峠用	高速用	

チューニングできる個所は3倍に！パーツ数は2倍以上に！！

チューニングパーツ

『BG3』ではドレスアップのみだったため、チューニング気分のみを味わうだけであったが、『BG4』では性能を変えられる。そのため、「速い車を製作する」という楽しみが一つ増えたことになる。

だが、その作業は一筋縄ではいかないはず。表を見てもらえば分かるが、これだけのパーツが存在するのだ。これらをどう組み合わせていくかが重要だ。

チューニングパーツ（性能のみ変化）

エンジンチューン	エンジン冷却	マフラー	ブレーキ	タイヤ	ファイナルギア	ドライブトレイン	ミッション交換	エンジン交換
4段階	3段階	5種類	3段階	3種類以上	3段階	3段階	一部の車種	一部の車種

チューニングパーツ（外観、性能共に変化）

フロントパーツ	ボンネット	サイドパーツ	リアパーツ	リアウイング	サイドミラー	ホイールインチアップ	サスペンション
3種類	3種類	3種類	3種類	3種類	3種類	1種類	3種類以上

ドレスアップパーツ（外観のみ変化）

ホイール	アクセサリ	マッドフラップ	車内	車内	車内	車内	車内	車内
5種類以上	1-2種類	1種類	水温計	油温計	油圧計	タコメーター	ブーストメーター	時計

カラー変更（外観のみ変化）

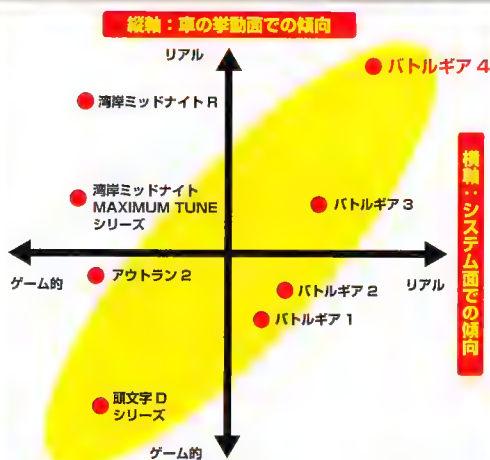
ボディカラー	ルーフカラー	ホイールカラー	ホイールリムカラー	ウインドウカラー	ヘッドライトカラー
2-16種類	一部の車種	16種類	5種類	3種類	3種類

BG4事典 新要素のチューニングが加わることで性能を向上させることが可能になったわけだが、その作業、セッティングをいかにうまくやれるかが、速さを競う上で大きなポイントになってくるだろう。そのため、1本のキーで複数のセッティングを登録することができるのは、テストを重ねて速くしていくためには本当にありがたい機能といえる。

『バトルギア』への苦手意識とは!?

3DCG技術の進化は日進月歩。リアルグラフィックの先端を行く本作は、挙動面においてもリアルさを志向している。この志向性を難度の高さと感じて、『バトルギア』に苦手意識を持っているプレイヤーが少なくないようだ。その苦手意識を氷解させよう。

『バトルギア』シリーズが苦手なプレイヤーに聞いた!!　それはなぜなのか!?

『バトルギア』シリーズのゲーム性とは!?

※上記の表は編集部の独断で制作したものです。ご了承下さい。

各ゲームメーカーからいろいろなタイプのドライブゲームが発売されているが、現在の主要なドライブゲームを、クルマの挙動面とシステム面の二つを軸に、どのような位置付けにあるかを、編集部でマトリックスにしてみた。

『バトルギア4』は前作からさらに「リアル」を志向し、そう快感を追求したセガの『頭文字D』シリーズとは対局の位置で際立った存在となった。ここまで違うと、同感覚でのプレイは不可能。それを違いとしてとらえられないと、「難しい、苦手」だと思い込んでしまうだろう。

続編が発売される度に、「リアル」に!!

アクセルを踏んで加速して、ハンドルで向きを変えて、ブレーキで止まる。この3要素の操作はどのドライブゲームでも同じなのだが、実際にやり比べてみると、かなりプレイ感覚は異なっている。それは、ゲームの開発コンセプトがそれぞれのゲームで違うからだ。大きくは、そう快感重視という方向性か、それとも実車の操作感覚を再現することを重んじる方向性かという、2極の志向性の違いといっていい。

当シリーズは、代を重ねるごとに着実に実車感覚に近づいてきた。『4』はそれもかなりの度合いで。ハードウェアの進化に助けられて、登場するクルマは現実さながらの挙動を示す。運転する方にも「リアル」さを求めているのだ。

レーサーは、体が覚えた車の挙動を頼りに『バトルギア』をプレイする。『バトルギア』は本物の操作感覚を目指して制作されたため、運転の難しさを知るレーサー志向のプレイヤーに支持されることが多い。

ゲーム的挙動支持派のドライブゲーマーに聞いた　バトルギアのどこが苦手!?

実際にゲームセンターに出向いてみて、ほかのドライブゲームをプレイしているプレイヤーに、『バトルギア』をなぜプレイしないのかを聞いて、返答をまとめてみた。

左記の回答からは、コース幅のことを除けば、本作のリアル志向に起因するものだと判断できる。要求される繊細な操作に対して、苦手意識を強く感じているようだ。

苦手なポイント

- 挙動がシビア
- コース幅が狭い
- 速度が落ちやすい
- 小さなミスで接触する

苦手と言っていたプレイヤーからは、D1会場やインターネットでの評判を聞いて、『BG4』に関心を持ったとの意見も出た。

BG4事典　「簡単だから楽しい」、「難しいから楽しくない」というのは道理。「簡単だから楽しくない」、「難しいから楽しい」もまた道理。「バトルギア」シリーズは、代々リアルさを増すと同時に、やる事が増えてきてもいる。これをして「苦手」というのはあまりにももったいない。「甘いからおいしい」、「辛いからまずい」と換言できてしまいそうな平坦な価値観から足を踏み出してみないか?

『バトルギア』毛嫌いの典型パターン

リサーチから、毛嫌いはラフな操作によるイージーミスが原因と判断。ミスの典型例は、ここで提示した三つに集約されるだろう。当たり前な内容だが、志向性が認識できていないと、受け入れざる結果ととらえてしまうのだろう。

なぜ、毛嫌いするのか!?

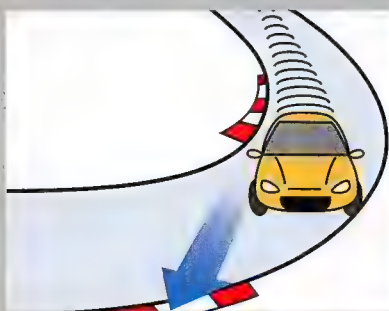
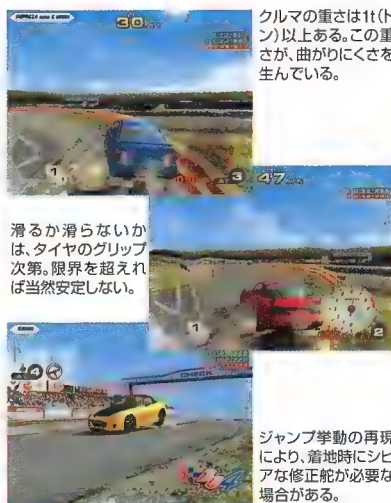
「リアル系」と「ゲーム系」の違いは、プレイヤーのミスに寛容かどうか。「ゲーム系」では、プレイヤーの失敗を修正して走りやすくしているのだ。「リアル系」の旗手『バトルギア』ではその補正をほとんどしないため、ドライバーは常に先の状況を想定した操作をしなくてはならない。これは確かに「難しさ」を印象付けるだろう。

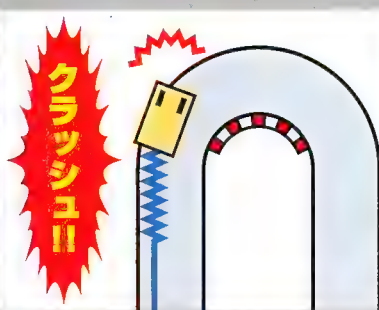
クルマの重さは1t(トン)以上ある。この重さが、曲がりにくさを生んでいる。

滑るか滑らないかは、タイヤのグリップ次第。限界を超えれば当然安定しない。

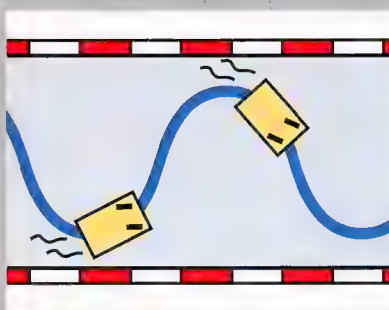
ジャンプ挙動の再現により、着地時にシビアな修正舵が必要な場合がある。

その1 ハンドルを切っても曲がらない!! なぜ!?

タイヤの摩擦力の限界を超えると、車は慣性の働く方向に進む。だから曲がらないのだ。

車が曲がると遠心力が働く。タイヤは遠心力に耐えようと踏ん張るものだ。そこの角を全速力で走り抜けてみよう。ナイキの靴底が悲鳴を上げたに違いない。タイヤは地面に噛み付いていない。そのシンプルな現実を認識すれば、コーナーでは減速するものだと理解できるはず。

その2 車がすぐに止まってくれない!! なぜ!?

指数関数的な運動に対して、人間の感覚は等比級数的。非リアル系は、体感に合わせている。

動いているものが止まろうとするとき、運動を維持しようとする「慣性」が働くためにすぐには止まれない。それを再現した本作では、先を読んで減速をする必要がある。教習所での学習を思い出してほしい。制動距離はスピードの二乗に比例して長くなるのだ。

その3 とにかく真っすぐ走れない!! なぜ!?

粗い操作は、普段では体験できない速度で走るレースでは命取り! 慎重さが大切だ。

ストレートをヨロヨロと。教習所での高速教習を思い出してほしい。同乗した生徒のつたないハンドルさばきに、足を突っ張った経験があるのでは? まさにあれが再現されているのだと思ってほしい。リアル系においては、高速域では舵角は最小限でいいのだ。

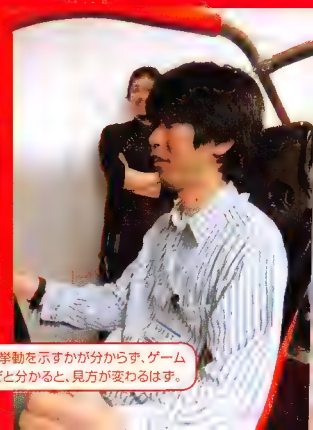
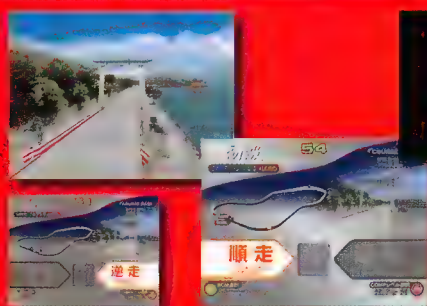
ずるずるの試乗インプレッション!!

BG4の新5コース一気乗り!!

初級

コース幅も広く、走りやすい。クルマのパワーをいかんなく発揮できるコース。いかに減速要素を減らしていくかが重要。

「BG4」の新コース五つを走ってきました! まだまだ慣れていない操作感覚と格闘しつつも、どんなイメージで走れば完走できるのかをバッチリチェック! 高速コースあり超テクニカルコースありで、仕事を忘れて没頭しちゃいましたよ。

BG4事典 D1ドライバー今村氏の言質を取る限りでは、本作はかなりリアル。しかし、時速200キロという状況を体験できる人はまず居ないため、この速度域で車がどんな挙動を示すかが分からず、ゲーム的な操作をして失敗してしまう。三つの「なぜ!?」はそんな認識不足を象徴している。時速200キロこそ一生経験できないかもしれないが、現実に根ざした挙動だと分かると、見方が変わるはず。

コーナリングアプローチの比較で見る

さらに進化した『バトルギア4』では、どのような操作が要求されるのか？　その操作にはどんな意識が必要なのか？
それを理解していくことで苦手意識を克服していこう！

バトルギア4 ドライビング作法

バトルギアシリーズ

進入

アウト側よりブレーキング

現実の世界同様、丁寧にブレーキングしながらアプローチ。基本的には、ブレーキング時の前荷重をフルに活かすため、ブレーキを抜くのに合わせて、ゆっくりステアリングを切り込んでいく。

CP（クリッピングポイント）

蛇角を保持しつつ、パーシャルスロットル!!

CPでは限界ギリギリの状態のため、ラフな操作をするとスピンしやすい。蛇角は保持し、ほんの少しだけアクセルを踏んで安定させる「パーシャルスロットル」を使い、立ち上がりに備えよう。

立ち上がり

じわっとアクセル

コーナーの後半は、加速するためにアクセルを踏み込むが、ここで過度にアクセルを踏み込むと、グリップの限界を超えてスピンしてしまう。注意しながらゆっくりアクセルを踏み込んでいこう。

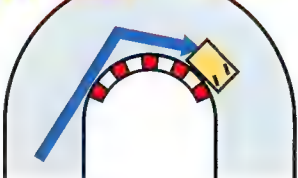
高速系イージードライブゲーム

進入

インへ向かって全開!!

タイヤのグリップ力が高いため、ラインよりも距離重視のラインを取ればいい。荷重などは特に意識せず、ステアリングを切り込みさえすれば、理想的なドリフト状態に移行してくれる。

CP（クリッピングポイント）

思い切りよくスパッと切りつつ、アクセル全開!!

CPでのアクセルコントロールはせず、全開のまま一気にステアリングを操作することで、車を急激に曲げることが可能。ゲームにより、シフトダウンとの併用が有効な場合もある。

立ち上がり

常に全開!!

最初の操作で曲がり切れない場合などに、一度ステアリングを戻して再度切り込むと曲がりやすい傾向にある。アクセルは常に全開で、空転することでの失速やスピンの危険は意識しなくていい。

繊細さが要求されるドライビング

コーナーが曲がれるようになるには、必要な「準備」を知ることが重要。

「準備」とは、コーナーで働く遠心力に対してタイヤが踏ん張れる速度に落とすまでの段取りだ。それは、リアル系と非リアル系とでは全く異なる。

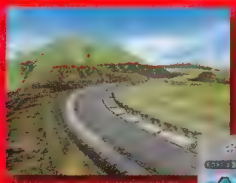
コーナーでの減速が正義か否か！　極論だが、それぐらい二つのパラダイムの間には違いがある。その理解がリアル系ドライブゲーム上達への第一歩で、それを作法として身に着けられると、リアル系ドライビングは面白くなってくる。

ドライビングの要となるコーナリングの作法の違いを再確認しよう。

10秒で分かるドライブフィーリング

- 慣性が強く働いている
- タイヤが空転しやすい
- オーバースピードは致命傷
- ブレーキが超重要!!

どこかで見たことのあるこの有名なコースを『BG4』で走れる！　喜びに浸れるのはいいが、実際に走ると難しいぞ。

中級

高低差のある中級では、新たに加わった処理要素「ジャンプ挙動」を味わうことになる。アクセルワークが超重要なコース。

BG4事典 結局、トコトンまで付き詰めていくと、どのゲームにもそれぞれの難しさがあり、面白さがある。しかし、最初の段階でつまずくかどうかか、そのゲームを続けるか否かの分岐点になることは往々にしてある。リアル系ドライブゲームの敷居は低いとはいえず、とば口で引き返した人は多いだろう。しかし、一朝一夕にはいかない分、その先にある楽しみは大きいものだ。

「バトルギア」ジャンキーが語るバトルギア道

結局、『バトルギア』ってどうなんだ!?

『バトルギア』を愛してやまないプレイヤーの言葉を聞くべし!!

『バトギ』でしか味わえない世界

『バトギ』の魅力？ いろいろあるけど一番は、自分の操作したことに対して、レスポンス良く反応する**車の挙動**に尽きるよ！

それに、アーケードゲームという分野において、ブレーキングをこれほどまでに重要視させてくれるドライブゲームは無かったね。このことで、「難しい」の一言で済まされてしまうことが多いのは否定できないが、それこそが、本来の車のあるべき姿なのだと思う。だってそうだろ、1トン以上ある物体が100キロ以上のスピードでカッ飛んでいるのだから、そう簡単に止まれるわけがないんだよ。この自然なことが**心地いいんだ。**

車との対話こそ、『バトギ』のだいご味

ステアリングから伝わってくるインフォメーションは、まるで路面を素手で触れているかのごとく、**しなやかなフィーリング**をドライバーに与えてくれるのさ！

それと、レスポンスの話と重複しちゃうけど、アクセル、ブレーキング、ステアリングなど、入力に対しての画面とのシンクロ率がとにかく抜きん出ているんだ！

この「一体感」を言葉にするのは難しいなあ……。そうだな、スキーやサーフィンみたいな感じかな。これらのスポーツって何が楽しいというより、理屈抜きに「**感じて**」楽しめるものだと思うんだ。うまく伝わったかどうか分からないけど、この感覚こそが『バトギ』最大のだいご味といえるだろうね。

この感覚を知らないってのは絶対に「**もったいない**」と言い切れるよ。キミも『バトルギア4』でこの世界に足を踏み入れてみないか！

考えるな!! 『バトギ』を感じろ!!

バトギ小僧

バトギをただひたすらに愛し、少しでも多くの人にバトギの魅力を伝えたいと思っているプレイヤー。彼にとってバトギをプレイすることは「空気を吸うより重要」とのこと。

キミも早くこっちの世界に来いよ!!

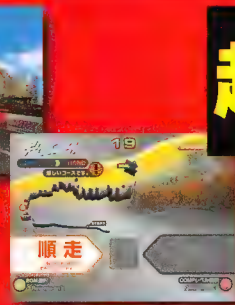
ドライビングの奥深さを感じろ！

確かに『バトギ』には、自分のミスを補正しないという、冷酷な面がある。だけど、これは難しいんじゃなくて、ただひたすら「**フェア**」なんだよ。「車を乗りこなす」ってことは、そういうことなんだ。

『バトギ』で人生観が変わった！

以前の俺は、何でも適当だった。そんな俺を、『バトギ』は何度となく叱り付けた。常に状況に応じた適切な操作を要求し続ける『バトギ』は、俺に**何事にも真っすぐな姿勢が大事**だと教えてくれたんだ。

確かに車が「そこにある」という存在感、空気感。リアルという言葉だけでは説明が付かないこの実在感が、プレイヤーを魅了する。

弩級

直線らしい直線がほとんど無いこのコース。前作と比べて、ヘアピンの感覚が変わっている。荷重移動がキモとなるぞ。

超上級

もうおなじみのウネウネコース。『BG4』で進化したクルマの挙動に、いかに感覚のズレを合わせていけるかがポイント！

BG4 事典 コースの難度が高くなればなるほど、BG4の凄さを改めて思い知らされる。ステアリングを通じて伝わってくる情報が多彩なのだ。コーナーアプローチ時のタイヤのグリップ状況や、サイドバイサイドでハンドルが取られる感覚、溝に乗り上げたときの反動などが、真に迫っている。ステアリングとの対話が成立するなんて、素晴らしいじゃないか

ZOIDS ゾイドインフィニティEX

稼動開始!! 新型機獣を乗りこなせ!!

LZファルコンの投げが見事にヒット！　その巨体を使って大ダメージを与える攻撃だ。

ゾイドインフィニティEX

■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：2レバー+4ボタン+カード
■発売日：2005年6月稼働予定
■使用基板：SYSTEM246

いよいよゲームセンターで稼働開始となった、『ゾイドインフィニティEX』。バージョンアップにより、新ゾイド、新武装の追加や、一人用モードの追加などが行なわれた。また、対戦バランスの調整に力が入れられており、前作で苦戦を強いられていたゾイドでも十分勝機が見い出せることだろう。今回は、新たなゾイド3機と、前回紹介した4機のゾイドの武装解説、さらにシステム変更点を細かく紹介している。新登場のボス「セイスモサウルス」も要チェックだ！

Text：黒鉄タカスエ、AGE

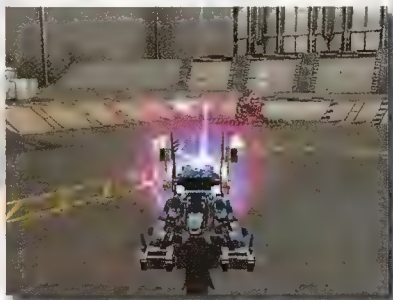
軽快に空を駆ける新たなる百獣の王！

LZフェニックスなどと同様飛行が行なえるが、LZファルコンは空を駆けるようなモーションを取る。さらに飛行中に近接を発動することができるぞ！

空を疾走するLZファルコン。夕日に映える特徴的なシルエットだ。

アニメ『ゾイドフューザーズ』では主人公が搭乗していたゾイド。ライガーゼロにジェットファルコンがユニゾン（合体）した形態で、ジェットファルコンの力で、LZフェニックスと同じようにジャンプから滑空を行なうことができる。

さらに、飛行状態から両トリガーを入力することで、空中でも近接攻撃を繰り出すことができるのだ。

FZ-016 LZファルコン

荷電粒子砲を発射する凱龍輝。何と、荷電粒子砲の照射方向を、照射中に変更できるという特性を持っている。

背中のブロックスを変更することで、「凱龍輝デストロイ」「凱龍輝スピード」などの形態に変化可能となっている。

2対のブロックス「飛燕」と「月甲」をその身にまとったティラノサウルス型ゾイド……それが凱龍輝だ。さまざまなブロックスとユニゾンすることで、複数の形態を取ることができる。ゲーム上では、別機体としてではなく、武装パーツとして再現されているぞ。

ピンポイントレーザー砲を発射！ 荷電粒子砲と同様、発射するのに時間はかかるが、威力の高い一撃必殺武器だ。

レイズタイガーは、装備できる武装が豊富に用意されている。自分のお気に入りの武装組み合わせを探してみよう。

ブラストルタイガーと対をなす、古代虎の一体。全身に走るチューブのようなものは、余剰エネルギーを循環させて、古代ゾイド核のパワー制御を行なえるようにしたもの。

ブラストルタイガーと同様、射撃兵器を多数装備しており、荷電粒子砲のようなレーザー「ピンポイントレーザー砲」も装備している。また、虎型であることから、当然近接攻撃の性能にも優れている。

対戦攻略

ムラサメライガー

装備可能な武装が極端に少ないムラサメライガー。ブレードアタックと近接攻撃を巧みに使いこなそう。

基本性能

ムラサメライガーの初期装備は、RWが「対ゾイド3連衝撃砲」、CWが専用武器の「2連ブレードキャノン」となっている。ともに威力・弾速に優れているが、両方とも実弾兵器なので、弾切れには十分注意して使わなければならない。RWには「AZ2連装ショックカノン」、「小型スプレッドボマー」が装備可能で、ともに初期装備よりも衝撃値が高い。ダウンを奪いたい場合はこちらを装備しよう。

武装が少ないムラサメライガーだが、近接攻撃の性能は非常に高い。LW近接は攻撃範囲が広く、RW近接は発生が非常に早い。また投げの発生も早く、素早い動きで相手をほんろうして、一気に近接で勝負を決めてしまうというスタイルが有効だ。前作で、ライガーゼロを使っていたプレイヤーならば、すぐに使いこなせるようになるだろう。

少ない武装を使いこなして、いかに立ち回っていくかが課題となる機体だ。

数少ない武装を有効利用せよ！

上記のように、装備できる武装が限られるムラサメライガー。そのため、武装の使いどころをよく吟味した立ち回りが要求される。

射撃武器は両方とも実弾で、弾速が速いので、中間距離でのダメージソースとしても、けん制用としても使える。ただし、ばら撒き用としては弾数に不安があるため、相手のHBのスキなどにきっちり重ねる形で使っていこう。

手数の多い相手の場合は、ステップを繰り返しつつ接近し、近接攻撃を繰り出す。近接攻撃後のスキも小さいので、積極的に狙っていってもOKだ。近接攻撃は、相手が正面に居る場合はRWを、通り過ぎて距離を離そうとするときは、LWを使うといい。一にも二にも近接攻撃が要となるぞ。

LW近接は自機の後方にまで攻撃判定がある。

威力の高い近接攻撃が、ムラサメライガーの要。

特殊攻撃 ブレードアタック

ダッシュ中に両レバーを外側に開くと同時にトリガーを引くことで、ブレードアタックを展開可能。ただし、ムラサメライガーはブレードを1本しか持っていないため、LW入力で左側に、RW入力で右側にブレードを展開するようになっている。相手の回避方向を予測して出す方向を切り換えていこう。

出す方向の制御も必要なため、ある程度の習熟が必要となるブレードアタック。

ENゲージの消費は、ほかのゾイドが使うブレードアタックよりも少なめとなっている。

対戦攻略

ダークスパイナー

取り回しのいい射撃でチクチクとダメージを与えつつ、CWや近接攻撃で大ダメージを狙おう。

基本性能

ダークスパイナーの初期装備は、RWが連射性能に優れた「AZ144mmマシンガン」、LWが弾速の速い「2連装キャノン」、CWがスキは大きいが威力が高めの「ジャミングブレード」と、一通りの武装がそろっている。さらに、スロット4にウエポンバインダーや8連装ミサイルポッドなども装着できるため、射撃戦に関しては不安が少ない（8連装ミサイルポッドはスロット1にも装備可能）。

機動力はそれほど高いわけではなくステップ距離も短いため、回避には若干の不安が残る。しかし、近接攻撃性能が高いため、接近されても十分対応可能。特に左近接の発生が早く、交錯した瞬間に出せば高確率でヒットさせられる。

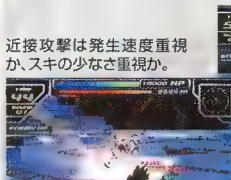
すべてにおいて平均的な能力だが、だからこそ使いやすい……その扱いやすさが特徴となっているゾイドだ。

射撃、近接攻撃ともに扱いやすい。非常に優秀なゾイドといえるだろう。

スタンダードな立ち回りを重視

使いやすい武装がそろっているものの、その威力は全体的に低め。その中でCWは比較的威力が高いが、スキが大きく、移動中には撃てないため、RWとLWを主体に戦っていくことになる。

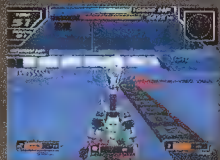
その際、まずはスロット4に武装を装備することが重要だ。こまめにスロット1と切り換えて、常に攻撃を出し続けられるようにしよう。そうしてプレッシャーを与えつつ、衝撃値の高い2連装キャノンを当てにいくといい。

相手が射撃戦を嫌がって近接距離に近付いてきた場合も、ダークスパイナーならば十分に対処できる。出が早いがスキの大きい左近接と、出はそこそこだがスキの小さい右近接を状況に応じて使い分けていけばOKだ。

近接攻撃は発生速度重視か、スキの少なさ重視か。

射撃でプレッシャーを与えることが重要だ。

CWを使いこなそう

ダークスパイナーのCW（スロット3）には、ジャミングブレード（初期装備）とキラードームが装備可能。ともにスキは大きいが衝撃値、ダメージともに高めなので、相手の動きに合わせて、重ねるようにして狙っていこう。キラードームならば、背の低い障害物を越えてダメージを与えられるぞ。

ジャミングブレードは、弾速が非常に速い。

キラードームは、そのコミカルな攻撃方法が特徴だ。

はみ出しZOIDS ダークスパイナーのキラードームは、装着された腕を「びょーん」と伸ばす一風変わった攻撃。射程に制限があり、その距離が長くなるほど出した後に動けるようになるのに時間がかかるため、なるべく近い距離で狙っていくといいだろう。ちなみに、キラードームを装備した状態のダークスパイナーは、設定では「キラースパイナー」という名前で呼ばれている。

対戦攻略

バスターフューラー

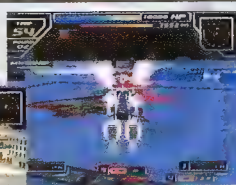
機体上部に付いたバスターイーグルが特徴的なゾイド。機体の大きさを活かし、障害物を盾に攻撃しよう。

基本性能

機体のサイズは大きいものの、スピード、装甲ともに平均的。旋回速度が非常に速く、ジェノザウラー系の特徴ともいえる荷電粒子砲を使う際に最大限の力を発揮する。さらに、ジャンプ中にブーストボタンを押しっぱなしにすることで飛行することが可能。回避に織り交ぜていこう。

この機体は、その形状のためか、起き上がりの動作が非常に緩慢。ダウンから復帰してスムーズな回避行動が取りにくいので注意が必要だ。

近接攻撃は、発生が早いため使いやすい。近距離で使いやすい武装がほかに無いので、相手に近付かれたらあえて狙ってみるのもアリ。

接近されるとこれといった攻撃ができない。ときには思い切って近接攻撃を。

この機体にとってはかなり便利な飛行。もちろん、飛行中に攻撃も可能だ。

武装の使い方と、基本的な立ち回り

RW①のバスターキャノンは、威力は高いが、近くの相手には当たりにくい。リロード時間が長いので、近くの相手にあわてて撃ってしまわないように注意しよう。

LW①のAZミサイルは、大型のミサイルを4発発射するというもの。弾速は遅いが、追尾性能は高め。こちらも遠距離で力を発揮するぞ。

なお、これら二つの武装は、機体上部に付いているため、あまり大きくない障害物や段差を飛び越して攻撃可能だ。

CWの荷電粒子砲は、前作に比べ、攻撃が出るまでが早くなった。威力は相変わらずなので、障害物に隠れつつ、相手の移動先を読んで使おう。

このAZミサイルを含め、初期武装は全体的に弾数は少なめなので注意。

RW②には、8連装ミサイルポッドなどの武装が装備可能。装備しておいて損は無い。

この機体を使う場合、機体上部に付いたRW①とLW①を活かし、障害物の影から相手を一方的に狙い撃ちにする戦法が有効。これを嫌がって相手が回り込もうとするのなら、そこへ使いやすくなった荷電粒子砲をあらかじめ撃っておくことで、一気にダメージを与えることも可能だ。

しかし、RW②に装備できる武装を含め、近距離で効果的な武装が無い上、ダウンしてしまうと思うように動けないこともあり、接近戦は苦手。障害物や段差をうまく利用し、とにかく相手と距離を取ろう。また、飛行を使えば、離れた位置にある障害物の影にも隠れやすいぞ。

一方的に攻撃することも可能。これを利用すれば、荷電粒子砲も当たりやすくなる。

このように、障害物に隠れて攻撃すれば、一部の攻撃以外はまず当たらず……。

対戦攻略

ブラストルタイガー

砲撃の得意な火力重視の機体。長時間攻撃判定の残るサーミックレーザーを使い、一味違った攻めを展開しよう。

基本性能

ブラストルタイガーは、武装が機体に内蔵されているので、一見してスマートな見た目をしている。しかし、砲撃に特化した機体であるためか、防御力こそ平均的なものの、移動速度は全体的に遅め。後述の武装の性能と合わせると、どちらかといえば鈍重な機体であるといえる。攻撃を回避する際には注意が必要だぞ。

近接攻撃は特にクセも無く、攻撃の発生は早めなので使いやすい。ブラストルタイガーの攻撃の中では、数少ないダウンを奪いやすい攻撃なので、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい。

また、強力な光学兵器は多数持つものの、ダッシュ中に撃つような武装ではないため、移動時に余計なエネルギーを使うことも少なく、全体的にエネルギー効率は良好。ダッシュを多用してスピードの遅さをカバーしよう。

クセの強い武装が多いが、近接攻撃は優秀。当てれば大きなチャンスになる。

武装とその使い方

RW①のAZ208ショックカノンは、多数の弾を撃つ実弾兵器。威力は高いが、発射前後のスキが大きい。

RW②のWB4503は、光学兵器で弾速は速いが、トリガーを引いてから攻撃が出るまで時間がかかるのが難点。

LW②のサーミックレーザーガンは、発射後に地面に着弾し、長時間地面に複数の火柱を発生させる光学兵器。これもまた発射前後のスキが大きい。起き上がりに重ねよう。

CWには、AZ6連装誘導ミサイルを装備可能。非常に追尾性能が高く、ダウンも奪いやすいのだが、近くの相手にはヒットしにくいぞ。

また、LW①には、対ゾイド3連衝撃砲など、使い勝手のいい武装が装備できる。持っていたらぜひ付けておこう。

このように、相手の左右に火柱が出るので、動きを封じやすいぞ。

相手をダウンさせた後は、距離を取ってからサーミックレーザーを重ねてみよう。

特殊攻撃 サーミック・バースト

ライガーゼロ・パンツァーのように、すべての武装を一度に発射する特殊技。ただし、こちらは各武装一回分の攻撃しかしない。その代わり、大量のエネルギーは消耗するものの、撃った直後にシステムダウンすることが無いぞ。また、武装の数が増えればその分攻撃が増えるので、武装はなるべく増やしておこう。

サーミック・バーストを発動させると、すべての武装を一斉発射。

エネルギーの消耗が激しいので、ここぞという場面で使おう。

はみ出しZOIDS

バスターフューラー補足：CWは、拡散荷電粒子砲、収束荷電粒子砲などに付け替えられる。本作ではこれらの武装を狙って当てることも十分可能。好みに合わせてチョイスしよう。

ブラストルタイガー補足：サーミックレーザーは、攻撃の持続時間がかなり長いので、起き上がりに早めに重ねるといい。そうすればスキを狙われにくい上、相手を追い掛けやすくなる。

プレイヤーの前に立ちはだかる帝国の旗艦ゾイド!!

いくつかの光学兵器が、プレイヤーを狙っている。これは、追尾性能のある光学兵器なのだろうか？回避するのが難しそうである。

一見して、前作で登場したボスよりもサイズは小さめのようだ。攻撃は派手なものよりも、細かく多数の弾を撃つ攻撃が目立つ。

デスザウラーと同様に、荷電粒子砲を撃つセイスモサウルス。その破壊力は計り知れない。

EZ-069 セイスモサウルス

今回、新たに追加されたボス、セイスモサウルス。アニメ『ゾイドフューザーズ』では、ネオゼネバス帝国が、対ゴジュラスギガ用に開発したゾイドとして登場。長い胴体と、専用の武装である「超収束荷電粒子砲（通称ゼネバス砲）」を持っているのが大きな特徴だ。ほかのゾイドと合体して、アルティメットセイスモへと変形可能なようだが、今回はセイスモサウルスのみでの登場。ゴジュラスギガを一撃で無力化させたその力。果たして打ち倒すことはできるのか!?

ゾイドインフィニティEX 新システム解説

本作で追加された新しいシステムだけでなく、「おや？」と思うシステムの変更点について解説！

ソロモードの追加

前作で要望の高かった、一人用専用のモードが追加された。これをゲーム開始時に選択すれば、乱入されることもなく、一人で遊ぶことができるぞ。パーツ集めに活用するだけでなく、新しく入手した武装のチェックにも便利だ。

ただし、通常ゲームと違って、遊べるステージ数が半分の4ステージなので注意。

新しく追加されたソロモード。ゲームを楽しむためにも、有効活用しよう。

そのほかのゲームバランス変更点

●**近接攻撃の強化**：機体により差はあれど、いまいちふるわないものの多かった近接攻撃だが、今回は全体的に使い勝手がよくなった。

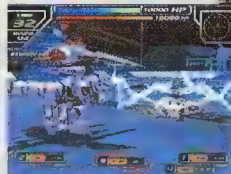
●**ダウン時間の短縮**：ダウンしている時間が短くなり、ゲームのテンポが早くなった。

●**キャパシティオーバーのペナルティ**：キャパシティをオーバーした場合、エネルギーの回復速度がかなり遅い。通常の3倍程度の時間がかかる。

●**マップの変更**：今までと同じ名前でも、見た目が随分変わったマップが多い。

●**データの表示**：ゲーム画面のラウンド数、レーダー、エネルギー残量の表示が分かりやすくなった。

このような変更点のほかにも、全体的に武装の性能が見直されている。かなり変わっているものもあるので、いろいろ付け替えて確認しよう。

代表的な例として、荷電粒子砲はかなり使いやすくなった武装だぞ。

かなり使いやすくなった近接攻撃。チャンスがあれば狙っていきたい。

カードの引き継ぎについて

前作の「ゾイドインフィニティ専用ライセンスカード」は、データの有無にかかわらず、本作では使用できない。前回のデータを使うためには、カスタマイズベンダーで、「ゾイドインフィニティEX専用ライセンスカード」に更新しなければならないぞ。引き継ぎが完了すれば、旧カードのデータ（装備、所有アイテム、BP、戦績、チームなど）が引き継がれ、継続して使用することが可能だ。

ここで注意してほしいことがいくつかある。まず、前作のカードは、未登録のものでも更新には使えない、ということ。更新のためには、「ゾイドインフィニティEX専用ライセンスカード」を、きちんと購入しなければならない。その代わり、更新後は、カードの使用回数がしっかりと「100回」になるので安心してほしい。

さらに、当然「60日間使用しなかったため、使用不能になってしまったカード」は、更新することはできない。データが消えてしまうのはもったいないので、稼働前にカスタマイズベンダーへ通して、使用したことにしておくだけでも大丈夫なので、忘れないようにしよう。

また、更新したカードを使って前作「ゾイドインフィニティ」を遊ぶことはできないので注意。

はみ出しZOIDS **カードの引き継ぎ補足**：本作のロケテストで販売されたカード、およびイベント専用ライセンスカードは、カードの登録・未登録にかかわらず、使用することができない。また、現在利用しているゾイドベースについては、従来の「ゾイドインフィニティ」に登場するゾイドに加え、「ゾイドインフィニティEX」で登場するゾイドも追加で登録することが可能だ。

ZOIDSインフィニティEX パーツリスト

前回に引き続き、『ゾイドインフィニティEX』で追加された武装の数々を紹介。前作から大きく性能が変更された武装や、新機体への乗り換えアイテムも紹介しているぞ。

アイコン	名称	装備可能機体(スロット)	種別・キャパシティ	解説
	レーザーバインダー	CW (1)・ST (2)・KW (1)・GB (1)・GG (1・2)・BS (4)・MD (1)・DS (4)・RT (4)	レーザー (光学)・2	レーザーと小型ミサイルが発射されるウエポンバインダーの、レーザー部分のみが発射される武器。小型ミサイルが発射されなくなった分、レーザーそのものの威力は上昇している。
	高圧濃硫酸噴射砲	RH (4)・GS (4)・LS (1)・GB (2)・BS (2)	実弾キャノン(実弾)・2	前作で猛威を振るった高圧濃硫酸噴射砲だが、弾速・威力の低下、リロード時間の延長など、使い勝手が悪くなっている。十分実戦に組み込めるだけの性能は残っているが、ほかの武器との変更を考えてみてもいいだろう。
	全方位ミサイルセット	CW (1)・RH (5)・GS (5)・GB (1)・BF (4)・GG (1・2)・MD (4)・DS (4)	ミサイル(実弾)・2	8連装ミサイルポッドに比べ、誘導性能・衝撃値が若干アップしたミサイル。自機の左右にユニットが装着されるが、右側の方が発射弾数が多いため、右方向の相手に対して撃った方が命中率が高い。
	8連装ミサイルポッド改	CW(1)・ST (2)・RH (5)・GS (5)・GB (1)・KW (1)・GJ (4)・BL (2)・BF (4)・DB (2)・GG (1・2)・BS (4)・MD (4)・LG (2)・BU (4)・RT (5)・DS (1・4)	ミサイル(実弾)・4	8連装ミサイルポッドの、威力・誘導性能をアップさせた武装。8連装ミサイルポッドを装備できる機体ならばすべて装備可能。性能が高い分、キャパシティは多く消費するようになった。
	サブジェネレータ	全機体(オプション)	オプションパーツ・3	ENゲージの回復速度をアップさせるオプションパーツ。キャパシティオーバーのペナルティが大きくなっていることから、武装をたくさん装備したい場合は、このオプションの導入を検討しよう。

乗り換えアイテム	名称	解説		名称	解説
	ムラサメブレード	特定の階級以上のときに、ブレードライガーなどからムラサメライガーに乗り換えられる。		レアヘルツユニット	特定の階級以上のときに、ダークスパイナーに乗り換えられる。
	古代虎「紅の核」	特定の階級以上のときに、セイバータイガーなどからブラストルタイガーに乗り換えられる。		バスターイーグル	特定の階級以上のときに、バーサークフューラーなどからバスターフューラーに乗り換えられる。

コマンドウルフ:CW /シールドライガー:SL /ライガーゼロ:LZ /ゴジュラス:GJ / LZフェニックス:PH /セイバータイガー:ST /レッドホーン:RH /アイアンコング:IK /ジェノザウラー:GS /バーサークフューラー:BF /ゴジュラス・ジ・オーガ:GO /ブレードライガー:BL / LZシュナイダー:SC / LZイエーガー:JA / LZパンツァー:PA /ケーニッヒウルフ:KW /ジェノブレイカー:GB /アイアンコングPK:PK /ディバイソン:DB /ライトニングサイクス:LS /ゴジュラスギガ:GG /マトリクスドラゴン:MD / BFシュトゥルム:BS /ロードゲイル:LG / LZイクス:LX /エナジーライガー:EL /ムラサメライガー:ML /バスターフューラー:BU /ブラストルタイガー:BT /ダークスパイナー:DS / LZファルコン:FA /ガイリュウキ:GA /レイズタイガー:RT

新武装ピックアップ

HBウイングキャノン

装備可能機体(スロット)
RH (5)・BL (5)・LG (3)
種別・キャパシティ
実弾キャノン(実弾)・3

ハイテンシティビームキャノンの実弾版で、弾速が遅めに変更になったもの。弾速は遅いが、ENゲージを消費せず、リロードも早めなのでどんどん使っていける。

ツインバスターLキャノン

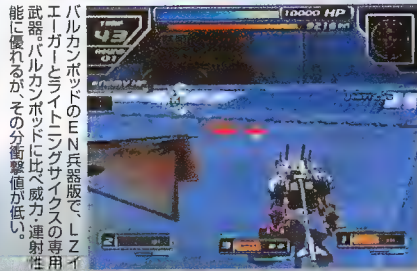
装備可能機体(スロット)
GJ (3)・GO (3)・GG (3)
種別・キャパシティ
レーザー (光学)・5

ロングレンジバスターキャノンから、太いレーザーが発射できる光学兵器。威力、弾速が低い代わりに、残弾を気にせず使える。また、近距離でも相手を捕捉できる。

Eバルカンポッド

装備可能機体(スロット)
JA (2)・LS (2)
種別・キャパシティ
エネルギーバレット(光学)・2

バルカンポッドのEN兵器版で、LZイエーガーとライトニングサイクスの専用武器。バルカンポッドに比べ威力、連射性能に優れるが、その分衝撃値が低い。

はみ出しZOIDS 武装には、名称が同じでも装備しているゾイドによって性能が違うものが多数存在する。8連装ミサイルポッド(改)やビームガトリングユニットがその代表で、機体によって弾の発射間隔に違いがあるのが特徴。ただし、別アイテムというわけではないので、トレードによって交換しても問題は無く、機体毎に設定された性能が適用される。

ステージ4まで一気に攻略!! 爆炎の花を撒き散らせ!!

鋳(I)薔(BA)薇(RA)

稼動開始から間もない本作だが、早くも4面まで攻略！ 戸惑いやすい独特なボムシステムの解説や、気になるスペシャルフォーメーションの発動条件も大公開するぞ！

鋳薔薇
- ■メーカー：ケイブ／AMI
- ■ジャンル：縦スクロールシューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
- ■発売日：2005年6月(稼働中)
- ■使用基板：―

オプションが自動で敵を[illegible]してくれる。ゲーム全般を[illegible]してかなり頼れる攻撃手段であり、非常に強力。発動条件も比較的狙って仕込みやすい。

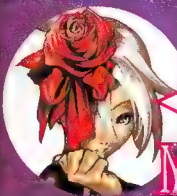
オプションが常に外側左右45°に開いた状態になる。道中よりも、むしろ弾避けの厳しいボスのパーツをピンポイントで狙うのに使える[illegible]。

通常のプレイではめったにお目にかかれないフォーメーション。局所的には使い道がありそうだが、発動条件を満たすには[illegible]をこなさなければならない。

正直、使いどころがいまひとつ見当たらない。発動条件的にも狙って仕込むものではないので、発動してしまったら急いでスタートボタンでキャンセルしよう。

判明!! スペシャルフォーメーション発動条件

本作は通常のオプション操作のほかに、ある一定条件を満たすと発動する「スペシャルフォーメーション」が計4種類存在する。発動中はオプションの操作ができなくなり、角度が固定、または自動で敵を攻撃してくれるのが特徴だ。発動条件は以下の通り。

名称	発動条件
ワイド	オプションを5個連続で取ってからオプションを取る
サーチ	[illegible]
ローリング	勲章を5個連続で取ってからオプションを取る
[illegible]	[illegible]

スペシャルフォーメーションは**「スタートボタンで解除」**することもできるよ♪ 必要無いと思った場面では、素早く元に戻すことも大事だから覚えておいてねっ♪

MEIDI

重火力は両刃の剣？
連射速度の変更

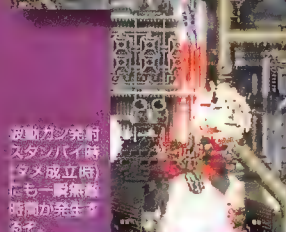
本作の自機のショットはフルオートだが、ショットボタンを連射することによってショットの発射周期を早めることができる。敵を素早く破壊したい場面や、最後の1機でどうしても生き残りたい！ という場合には有効だが、ショットの発射弾数がランク上昇と密接な関係にあるため、無計画な連射は長い目で見るとちょっとオススメしにくい。

この通り、発射頻度が高められる。ミスすると初期連射速度に戻るので、使いどころを決めるのもいいだろう。

思わぬラッキー？ パターン化の究極？
無敵エフェクトの発生

ある条件下において、自機から瞬間的に円形の無敵エフェクトが発生することがある。無敵エフェクトには、文字通り自機が無敵になる以外にも『敵弾の消去』や『通常ボム判定の、そこそこ強力な攻撃判定が発生』といった効果がある。エフェクト発生条件は以下の通り。

①通常ボム使用時
②波動ガン発射スタンバイ時（＝タメ成立時）
③アイテムを回収し、自機に変化があったとき
（「自機の変化」とは、以下の4種類）
・ショットパワーアップ時
・大ボムストック時
・オプションの装備変更時
・スペシャルフォーメーション発動時

アイテム回収時の無敵発生は自機に変化がある場合のみ。意図的に狙うのは難しい。

波動ガン発射スタンバイ時(タメ成立時)にも一瞬無敵時間が発生するぞ。

スペシャルフォーメーション補足　スペシャルフォーメーションが発動中にオプションアイテムを回収すると、重ね取りの10000点か装備変更かは関係無く、回収した位置のフォーメーションが解除される。スペシャルフォーメーションを維持していきたいなら、オプションアイテムは極力避けていく必要があるぞ。

このゲームのボムはひと味違うぞ!!

「鋳薔薇」ボム指南

本作のボムは、使わないでプラスになるようなことは一切無い。ボスの速攻破壊に、道中の稼ぎにと、出し惜しみせずガンガン使っていこう!

ボスも一撃の超絶破壊力を体感せよ!!

波動ガン

大ボムが一つ以上ストックされているときに、Bボタンを長押し→離すことにより発射できる「波動ガン」。とにかくハンパじゃなく強いこの究極兵器だが、初めのうちはその強さ・使いどころが分かりにくいかもしれない。

特に有効なのはやはりボス戦。本作のボスは本当に強く、まともに戦うと1面ボスからかなりの苦戦を強いられることだろう。そんなときは、とりあえず波動ガンを撃ってみよう。ボスが驚くべき早さで破壊される様はまさしく圧巻だぞ。

また、**発射軌道上に長時間の弾消し効果が発生すること**も見逃せない重要な要素。道中の難所でも、波動ガンを撃った後に弾消し軌道上をキープしていれば難無く抜けることが可能だ(ただし敵機の体当たりには注意)。

大ボムが一つ以上ある場合は、通常ボムではなく極力波動ガンを使うように心がけよう。

とりあえずだまされたと思って、1ボスの出現時に即たたき込んでみよう。あまりの強さに思わず笑ってしまうはずだ。

道中で使い、波動ガンの軌道上に重なっていれば長時間安全が確保できる。ただし弾消しの終わり際には注意しよう。

ボム破壊でスコアもアップ!!

ステージ攻略の意外、敵の配置を見てもらえれば分かるように、道中に出現する破壊可能物はボムで壊した方が点が高いことが多い。余裕が出てきたらスコアアップ(100万点ごとにエクステンド)を狙ってみよう。

具体的にはどこで使うの?

波動ガン使用計画

では実際のところ、どこで撃てばいいのかを考察してみよう。オススメなのは……

- ・1ボス
- ・2面道中・中型戦車+火炎放射砲台×2
- ・2ボス第一形態+第二形態(1発)
- ・2ボス第四形態
- ・3面道中・列車複合地帯(2カ所)
- ・3ボス第二形態
- ・4面道中後半

といったところ。**3面まで進めば大量にボムチップが回収できるので、トントン拍子に進める**可能性が高い。よってまずは、ボムと残機を使い切ってでも3面まで進むことを目標にしてみよう。

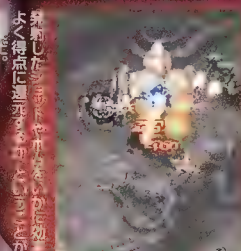
撃って撃って撃ちまくれ!!

通常ボム

ステージ道中では「ボムチップ」と呼ばれる小さいボムアイテムが非常にたくさん出現し、**これを一つでも回収しておけば通常ボムは発射できる。**もちろんチップ一つだけでは射程距離が短く攻撃手段としては頼りにならないが、自機の周囲の安全は確保されるので、波動ガン(大ボム)のストックが無く、弾に囲まれてピンチ!　という場面でも小ボム連打で切り抜けられることが意外に多い。波動ガンと違って**ボタンを押した瞬間無敵**になるので、とっさの緊急回避にはこちらの方が向いているといえる。

ただし、やはり**通常ボムは「スコア稼ぎ」に使うのがメイン。**空中ザコ編隊に使えばアイテムが滝のように流れてくるし、特殊な建造物を破壊すれば勲章が山のように出現する。いずれにせよ**通常ボムは細かく使うのが基本であり、ため込んで使うものではない**ということを肝に銘じておこう。

拾っては撃ち、拾っては撃ち、拾っては撃ち、拾っては撃つ……重要なテクニック(?)だぞ。「鋳薔薇」は100回でも200回でもボムが撃てる!

敵に大ダメージを与えるなら、波動ガンの方が何倍も効率がいい。あくまで稼ぎと緊急回避のためのものだと考えておいた方がいいだろう。

ランク調整論

前号でも少し触れたが、今回は具体的にどうすればランク(ゲーム難度)が抑えられるのかを見ていこう。

①ショットの総発射弾数を抑える

これは無駄弾を撃たないということよりも自機のパワーアップを意識した方が効果が出やすい。後述する②とも関係のあることだが、**ショットアイテムを取らない(パワーアップしない)、オプションが不要と思われる場面ではオプションを少なくして進む**といった辺りである。もちろん、不必要に連射しないということも重要だ。

②アイテムを極力逃がす

とりあえず勲章とボムチップは得点源、また波動ガンの源となるので、どんどん回収して問題無いだろう。現在問題とされているのは、アイテムが得点になること(勲章は除く)である。特に**オプションの重ね取りによるランク上昇は厳しく設定されているように感じる**ので、「あとちょっとでエクステンド」という場面や「俺はランクなんか気にせず稼ぐぜ!」という方以外は、重ね取りは控えた方がいいかもしれない。

発射したショットや爪をいかに効率よく得点に還元するか、ということが重要。

鋳薔薇のトゲ!

ランク補足　前号から続けて触れておいてアレなんですが、実際のところは必要以上にランクを気にせずとも最強兵器の波動ガン次第でなんとかなることが多いので、「敵の攻撃が厳しすぎる!　敵が壊れない!　もうどうしようもない!」となってからランクを意識しても遅くはないと思います。もちろん、初めから意識しておくのも悪くないんですが……うーん。

列車群の猛攻を耐え凌げ!!

STAGE 3 VALLEY
～黒く深きに薔薇が見えて?～ Endless Train

このステージは大量のボムチップが回収できるが、ボムによって稼げるポイントは少ない。無駄撃ちは避け、強力なボスに備えよう!

POINT※ 屋上の鉄人兵に注意!!

（…）人兵が配置されているポイントが（…）に自機を動かして弾を避けるようにしよう。破壊することはそれほど（…）に注意を払っておこう。

AREA 1 最初の難関 2両同時出現地帯

ここは列車×2が出現する前からあらかじめオプションを左に30°ほど傾けておき、**2両同時に撃ち込んでいくのがポイントだ**（先に右側が出現するため）。

またこの場面に限らず、列車はできるだけ配置を覚え、**先頭車両を出現と同時に重なって弾封じをしつつ破壊する**と、その後の展開がスムーズになるぞ。

（…）同時に撃ち（…）でいくまでにサブ（…）ておけば（…）に楽になる。

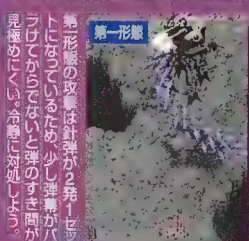
AREA 2 ノーボムで抜けろ!!
中ボス ブラザーガドファイル

中ボスのポイントは第二形態。**第一形態を破壊したらすぐに中ボスの横まで移動しよう。**これは第二形態は2種類の攻撃がランダムで選ばれるのだが、そのうちの大丸弾5WAY（真下固定）は画面下だとほぼ避けられないからだ。

第一形態

第一形態の攻撃は針弾が2発1セットになっているため、少し弾幕がバラけてからでないと弾のすき間が見極めにくい。冷静に対処しよう。

第二形態

砲塔が変形したら真下5WAY。オプションを開いて真横から攻撃すれば楽勝過ぎます。

砲塔が変形しなかったら2連針弾。大きく自機を左右に振って、針弾にすき間を作ろう。

第三形態

必ず画面下に来てから撃ち始めるようになっているので、初弾は距離を取って避け、その後正面に入り込んで撃ち込むのが安全なパターンといえる。

第三形態は弾速自体は遅いので、接近された場合のみ離れるようにすれば問題無いだろう。

3面は道中だけで大ボムストックを3個以上ためることが可能。ボスで1発欲しいことを差し引いても、道中でヤバイと思ったらすぐに使って問題無い。

AREA 3 3両同時戦闘

ここはとにかく厳しいので、波動ガンを使って**抜けてしまおう。**勲章が出現したときにだけ取りに向かうようにし、それ以外は波動ガン軌道上の弾消しエリアを常にキープし続ければOKだ。

波動ガンを撃つ。できればどこかの列車に（…）

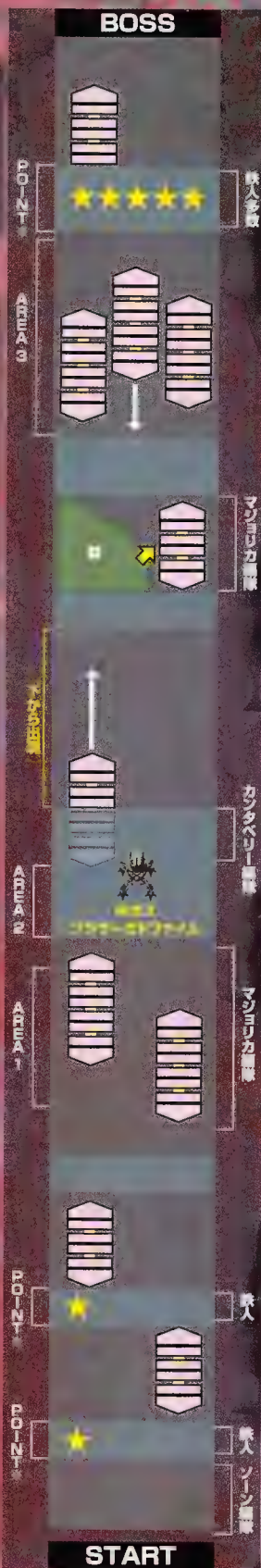
弾消し軌道上をキープ。ただし（…）ではないので注意！

最後は鉄人大ラッシュ。一定方向に避ければ（…）

ランダム車両のヒミツ

列車の車両構成は、先頭部分を除いて毎回ランダ（…）

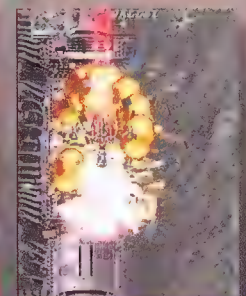
運良くコンテナが出たら、ボムを使って稼ぐのもアリ。

BOSS
POINT※ 鉄人多数
AREA 3
マジョリカ出現
下から出現
AREA 2
カンタベリー出現
中ボス ブラザーガドファイル
AREA 1
マジョリカ出現
POINT※ 鉄人
POINT※ 鉄人 ゾーン出現
START

ブラザーガドファイル
第一形態 ショット:10000 ボム:10000 第三形態 ショット:50000 ボム:50000
第二形態 ショット:10000 ボム:10000

マジョリカ
ショット:200
ボム:2000

カンタベリー
ショット:200
ボム:2000

鋳薔薇マメ知識 ～実践編～

道中ラストの花霞固定用アームはボム判定だと高得点なので、波動ガンスタンバイ時の無敵エフェクトを利用して破壊し、そのまま第二形態まで行けばボムの使用回数を抑えることにできるぞ。

大ボム1発でボム2回分の効果を得てしまおうというわけだ。

破壊パーツ	ショット破壊時	ボム破壊時
第一形態		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
第二形態1		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
第二形態2		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

STAGE3 BOSS 花霞

第二形態が非常に凶悪なボス・花霞［ハナガスミ］。得点パーツは無いに等しいので、道中で集めてきたボムを開放し、波動ガンをたたき込め！

第一形態

攻撃はすべて自機狙い

計5カ所から攻撃されるが、基本的にすべて自機めがけて攻撃が飛んでくるので、弾をよく見ることよりも砲台ごとの攻撃周期に注意を払い、タイミング良く左右に攻撃をかわしながら砲台を破壊していこう。2連ソード砲台は外側に出ている間しかダメージを与えられないので注意。

砲台をすべて剥がしたら、あとはトドメをさすだけだが、その際ボスがなるべく画面上に居るときに形態変化させると、第二形態の開幕が少しラクになるぞ。――といってもこのあと波動ガンを使うのならばそんなに関係無い話だが。

大きく左右に振って弾を誘導しよう。特に大ニードル弾は長時間撃たれる上、多少バラけるので要注意だ。

ちなみに第一形態で通常ボムを使うと、強烈に撃ち込み点（1回のボムで10万点前後）が入るぞ！

パーツは安いので気にする必要ナシ!!

他のボスと違い、ボスには高得点のパーツがほとんど存在しない。第二形態になったら速攻で前方パーツを破壊し、ホーミングミサイルが出すアイテムで稼ぐのが安全面から見ても得策であるといえる。ただし、ホーミングミサイル砲台が壊れるとエライ目に…

凶悪

第二形態1

前方パーツを破壊せよ！

第二形態を凶悪なものにしている要因は、②の前方パーツ×2。このボスの攻撃は基本的にランダムなのだが、パーツからの攻撃＋本体からの攻撃が運悪くかぶったときはとてつもなく厳しい状況に追い込まれる。ここはよほど自信がある人以外は**波動ガンを決め撃ちしてしまおう**。波動ガンを撃つ際ははずさないように、**第一形態破壊後の爆発・停止中に迷わず撃ち込んでしまえば完璧だ**。

ボスが止まっている間に回り込ませてしまおう。弾消しエリアを作るため、なるべく画面下から撃ち、中央に当ててちゃんと左右両方のパーツが壊れるようにしよう。

まともに戦ってもいいが、かなり運に左右される。本体からの攻撃は自機狙いなのに、パーツからの攻撃は自機狙いではないのが避けにくい要因といえる。

第二形態2

稼ぐ？ さっさと破壊？

前方パーツを破壊すると、ホーミングミサイル砲台が攻撃を開始する。この段階は特に難しくないので、砲台になるべくダメージを与えないようにホーミングミサイルで稼いでもいいし、面倒ならさっさとボス本体を破壊してもいい。ただし**突然思い出したように撃ってくる正面連射弾には注意**。

ホーミングミサイル砲台が壊れたら、キツくなる前に急いでボス本体を破壊しよう。

一定間隔で真下方向への連射弾が飛んでくる。慣れないうちはこの攻撃にやられやすいので、ボスの正面を常に警戒し、なるべく位置取らないようにしよう。

ホーミングミサイル砲台を破壊すると、奥の3連砲台が稼動。こうなると厳しいので、早めにボスを倒すようにしよう。3連砲台を破壊することも可能だが…

武装列車ソーニィ・バス

花霞固定用アーム
ショット：3000
ボム：30000

ソーン
ショット：[illegible]
ボム：[illegible]

ホーミングミサイル
ショット：200
ボム：2000

STAGE4 BOSS　マウント・シャスタ

破壊パーツ	ショット破壊時	ボム破壊時
[illegible]		
①本体	100000	100000
②[illegible]	1000	1000
③[illegible]ノコギリ	5000	10000
④[illegible]		[illegible]
⑤[illegible]		[illegible]
⑥[illegible]	500	500
⑦[illegible]	[illegible]	3000
⑧[illegible]ランダム砲台	破壊不能	破壊不能
⑨ミサイル	5000	5000

これまでと比較してパーツ数が少なく、攻撃自体は単純なものの繰り返しになる4面ボス。青い炎への対処を確立して撃破せよ！

第一形態
ランダム攻撃に注意

メインとなる攻撃が主翼部の開閉砲台からのロケット、ミサイル、針弾の3種類。ロケットは破壊できない直線弾でミサイルは一定のダメージを与えると16方向に炸裂する。ミサイル攻撃の翼部へ移動し、できるだけ画面上部でミサイルを炸裂させればいい。

また、ボスの動きが停止したときのバーナー攻撃時は正面でダメージを与えるチャンスだ。

ミサイルは正面で撃っていればいい。ロケットは横方向に避けよう。

バーナー攻撃の前兆が見えたらボスの正面へ移動して撃ち込もう。

形態の変化と対ボス方針

このボスの場合、メインの攻撃を仕掛けてくるランダム砲台が破壊不能なことに気を取られてしまい、そのほかの砲台の処理を怠ってしまいがち。各形態で何を優先するかをしっかり把握しよう。

また、実際のプレイ時は第一、第二形態は通常通り戦って第三形態になったら波動ガンを使用するという流れが安全でオススメ。

残機にやや余裕がある場合はボムを温存してもいい。

時間の経過でも形態が進むので注意が必要。

第三形態は波動ガン推奨。残機と相談しよう。

第二形態
パーツ破壊を最優先

尾翼部分に砲台が出現すると同時に尾翼への当たり判定が発生するので早めに破壊していく。

また、主翼のプロペラ下の4WAY砲台も同時に開くので、こちらも必ず壊しておこう。これを壊しておかないと第三形態の体当たり攻撃時に事実上回避できなくなるからだ。

砲台を壊しきるまではボス本体へダメージを与えないよう注意。

第二形態になったらとにかく砲台の処理を最優先していくようにしよう。

ボス降下時はプロペラ砲台にダメージを与える大きなチャンスだ。

第三形態
青い炎と体当たりが厄介

バーナー（青）はボス本体停止時にボスが右なら自機はボスの中心より左に位置させるというように広い方へ逃げられるようにするのがキモ。

ボスの停止位置の逆側に[illegible]

少しずつレバーを横に入[illegible]

ボスの逆側の画面端に移動[illegible]

戦艦
本体 ショット:40000 ボム:20000
カバー ショット:5000 ボム:5000
エンジン ショット:5000 ボム:5000
[illegible] ショット:5000 ボム:5000
ロケット砲 ショット:1000 ボム:1000
[illegible]砲台 ショット:1000 ボム:1000
[illegible]部 ショット:1000 ボム:1000
下部パーツ ショット:5000 ボム:5000
[illegible]（背景） ボム:5000

重巡洋艦
本体 ショット:20000 ボム:10000
カバー ショット:10000 ボム:10000
プロペラ ショット:5000 ボム:5000
エンジン ショット:5000 ボム:5000
[illegible] ショット:5000 ボム:5000
下部プロペラ ショット:1000 ボム:5000
重巡洋艦（背景） ボム:3000

ヘンデル
ショット:200
ボム:2000

新バージョンの変更点をいち早く把握せよ！

三国志大戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

本記事中では、カードのレア度を下記のように表記しています。
コモン(色:白)=【C】 アンコモン(色:黒)=【UC】
レア(色:銀)=【R】 スーパーレア(色:金)=【SR】

協力:村雨 Text:カイゼルちくわ
本記事はVer.1.003を元に構成しています。

新バージョン(Ver.1.003)が好評稼働中の本作。今回は新バージョンの全変更点を紹介し、各勢力の情勢変化や、新時代のデッキを研究するぞ！

新版解説之巻 ～新バージョン変更点解説～

移動力が上昇！

首席鈍足兵種だった攻城兵だが、新バージョンではスピードアップ！これで敵城に近付きやすくなった。

伏兵状態の移動力が均一に！

伏兵の移動速度は、兵種にかかわらず一定の速度に統一。騎兵以外はスピードアップしたといえる。

移動力・近接戦闘力・攻城ダメージがアップ!!

移動速度が槍兵より速くなったため、間合いを取りやすく、槍兵に対する優位性がアップ。近接戦闘も強化され、旧バージョンほど弱くはなくなった。

迎撃時のダメージが増加！

槍兵は迎撃ダメージの向上により、より積極的に迎撃を狙っていきたい。また、無敵槍による攻撃も健在で、攻守ともにバランスがいい兵種であることには変わりはない。

突撃に必要な移動距離が延長！

突撃体勢になるまでの移動距離が伸びたため、再突撃に時間がかかるようになった。写真くらいの位置から敵部隊に突進すれば、ちょうど敵部隊(張宝)に到達するころに突撃体勢となる。

性能が変化した計略は、右リストの通り。基本的に今まで「強い」といわれていた計略が弱体化し、使用頻度の低かった計略が強化された傾向にある。左表では強化された計略を「⬆」、弱体化した計略を「⬇」で評価している。

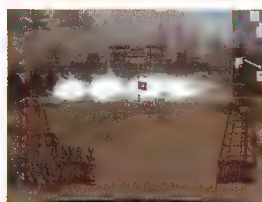
それでは、変更された計略から注目の計略をいくつか紹介しよう。

計略の変更点一覧 ※計略名の50音順

評価	計略名	変更内容	計略分類
⬆	仇討ち	撤退中の部隊1隊につき上昇する武力が2から3に上昇	強化系
⬆	夷陵の炎	効果範囲が拡大し、基本威力も上昇	火計系
⬆	援軍	効果範囲を拡大	回復系
⬆	漢の意地	武力の上昇が9から10になり、効果時間も延長	超絶強化系
⬆	傾国の舞い	攻城ダメージが上昇	舞踏系
⬇	玄妙なる反計	効果範囲が縮小	反計系
⬆	黄式加速装置	移動力増加率が大幅に上昇	強化系
⬆	五斗米道	復活した部隊の兵力が増加	復活系
⬆	最期の業炎	基本威力を強化	火計系
⬆	再出撃	復活した部隊の兵力が完全回復	復活系
⬆	車輪の大号令	効果時間が延長	号令系
⬆	守護の剛雷	基本威力を大幅に強化	落雷系
⬆	守成の名君	効果時間が大幅に延長、被攻城ダメージ減少	妨害系
⬆	小覇王の蛮勇	武力の上昇が9から10に強化	超絶強化系
⬇	神速の大号令	効果時間が短縮	号令系
⬆	水計連破	基本威力を強化	水計系
⬆	赤壁の大火	基本威力を強化	火計系
⬆	孫呉の再編	復活した部隊の兵力が増加	復活系
⬇	大水計	効果範囲が縮小	水計系
⬇	挑発	効果範囲を縮小	妨害系
⬆	天啓の幻	効果時間延長	超絶号令系
⬆	破壊の豪雷	基本威力を大幅に強化	落雷系
⬆	白馬陣	基本効果時間を大幅に延長	号令系
⬇	覇者の求心	効果時間が短縮	号令系
⬆	反逆の狼煙	武力の上昇が9から10になり、効果時間も延長	強化系
⬇	反計	効果範囲を縮小	反計系
⬆	変化の術	効果時間が超大幅に延長	強化系
⬆	防柵強化	防柵の強度が上昇、柵回復量も上昇	防柵系
⬆	防柵再建	防柵の復活時に強度が完全回復	防柵系
⬇	麻痺矢戦法	減速効果が低下	強化系
⬇	麻痺矢の大号令	効果時間が短縮、減速効果が縮小	号令系
⬆	身代わり	復活した部隊の兵力が完全回復	復活系
⬇	離間の計	効果範囲が大幅に縮小、減速効果が低下、知力低下効果が大幅に低下	妨害系
⬆	劉備の大徳	効果時間が延長	号令系
⬆	若き王の手腕	効果時間が延長	号令系

超絶強化

「漢の意地」「反逆の狼煙」は効果時間が延長。知力4でも長時間暴れてくれるので、敵が固まっていれば3部隊くらいは倒せる。

水計連破

一発目の威力が低く使いにくかったが、新バージョンでは一発目の威力が強化された。二発目以降のダメージ上昇具合は変更無し。

特殊な火計

周瑜の「赤壁の大火」「最期の業炎」と陸遜が持つ「夷陵の炎」は、ダメージがアップ。敵に与えるプレッシャーが大きくなった。

各種号令

強力だった号令は、軒並み効果時間が短縮。しかし、「車輪の大号令」「劉備の大徳」「天啓の幻」は延長されているので使う価値あり。

特殊な落雷

諸葛亮の「破壊の豪雷」と馬良の「守護の剛雷」のダメージがアップ。消費士気8相応のダメージとなり、使う価値のある計略に。

上の解説では触れていないが、リストを見てみると面白い変更が加えられた計略がほかにもたくさんある。完全回復で復活するようになった「身代わり」などは実用レベルになったといえるだろうし、今まで使われていなかった「変化の術」などの特殊な計略も、今後大化けする可能性を持った。いろいろな計略を試して、自分流の新戦法を編み出すのも面白そうだ！

三国情勢分析 ～各勢力の戦術変化～

天下三分の世は、激動の時期を迎えておりますな。各勢力がどのような変化を遂げたのか再確認し、部隊編成を見直しましょう！

旧バージョンでは優秀な騎兵と「離間の計」、「反計」など強力な計略の相乗効果に支えられ、猛威をふるっていた魏だが、新バージョンでは弱体化が顕著だ。

相対的な騎兵の弱体化によって、後方から計略を使う武将を守りにくくなり、また計略そのものも弱体化し、使いにくくなったものが多い。特に今まで魏デッキの代表格だった「覇王デッキ」「神速デッキ」は、相当扱いが難しくなっており、デッキ性能に頼っての闘い方ができなくなった。長所と短所を把握し、今まで以上に計略の使いどころを考えるなど、戦術面のスキルアップが求められる。

便利だった騎兵と強力な計略の、両方が使いづらくなってしまった。今後はそれぞれを、別の方法で活かす必要があるぞ。

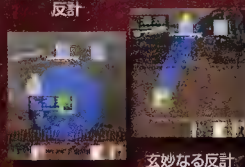
・「離間の計」の弱体化

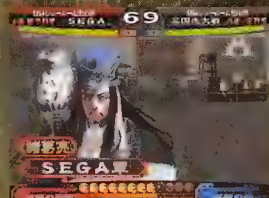
【SR】賈詡の「離間の計」は、範囲が縮小（右写真）。また、減速効果・知力低下効果も弱体化しており、頼り過ぎるのは危険だ。

・「反計」「玄妙なる反計」の範囲縮小

相手の計略を打ち消す強力な反計系計略も、【UC】程昱の「反計」、【R】荀彧の「玄妙なる反計」の両方が効果範囲縮小（右写真）。特に程昱が反計するにはかなり敵に近付かないと無理！

反計

玄妙なる反計

槍兵の迎撃ダメージが上がったことで、優秀な槍兵がそろっている蜀は、かなりの恩恵を受けている。しかし優秀な槍兵は武将コストが高めなので、この恩恵を最大限に活かすデッキ構築は結構難しい。

また、槍兵だけでは弓兵が多いデッキには対抗しづらいので、今後も【SR】馬超などの強力な騎兵の重要度は変わらないといえるだろう。ただしこの騎兵も槍が苦手ということで、総合的に見た蜀勢力全体の強化度は、現段階では10%増し程度と考えられる。しかし強化された計略も多く、安定した戦力と爆発力を併せ持った、現在最も使いやすい勢力であることは間違い無い。

【SR】諸葛亮の「[illegible]」は大幅強化。敵軍を一網打尽にすることも可能に。この蜀には、弓兵以外に弱点はない!?

・槍兵の迎撃力強化

武力差によっては相手騎兵の兵力を半分奪うほどに、迎撃の威力はアップしている。蜀の槍兵は武力も高めて攻守ともに活躍できる。

「車輪の大号令」が強化され、爆発力も向上。強力な無敵槍攻撃も健在だ。

・「挑発」の範囲縮小

蜀の十八番である「挑発」は範囲が縮小したため敵部隊をまとめて引っ張りたいときや、城壁から敵を引き剥がす時などには使いにくくなっている。しかし、敵の主力騎兵を槍兵に突っ込ませて迎撃するなど、「攻め」の手段としてはかなり使えるぞ！

弓兵が多く、今までは運用にかなり頭を悩まされていた呉だが、弓兵の使いやすさが一気に向上し、勢力全体を見てもかなり強化されたといえるだろう。さらに各計略の強化も見逃せない。

弓兵は近接戦闘の強化だけではなく、移動力が上がったことで素早い配置が可能になり、さらに停止から攻撃開始までの時間も短縮され、結果として以前よりも多くのダメージを与えられるようになっている。後退も迅速に行なえるので、護衛に気を配る労力もかなり減った。この弓兵の力を最大限に活かすことができれば、呉は蜀以上の爆発力を発揮するぞ。

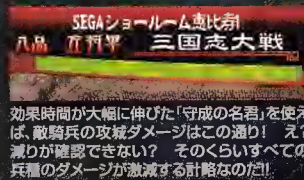
弓の強化だけではなく、写真の「火計の炎」など、特殊な火計の強化もかなりのもの。頭脳戦でなら、最強の勢力!?

・弓兵の近接戦闘強化

弓兵でも接近戦でかなり粘れるようになった。とはいえ、同武力の他兵種と競り合って勝てるほどではない。勘違いしないように注意しよう。

「天衣無縫」を持つ【R】太史慈などは、攻城要員としても優秀になった。

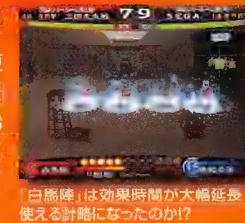
・特殊な計略の強化

攻撃計略だけではなく、「守成の名君」などといった特殊な計略も今回大幅に強化された。コンボや奇策も、研究しだいでかなり発展しそうだ。

効果時間が大幅に伸びた「守成の名君」を使えば、敵騎兵の攻城ダメージはこの通り！　え？減りが確認できない？　そのくらいすべての兵種のダメージが激減する計略なのだ!!

今回の変更では、他勢力の武将はほとんど影響を受けていない。騎兵は他勢力の全体を見ても3武将、槍兵は1武将しかいない上に、弓兵はほとんどが武力が低く、攻城兵は一人もいないのだ。

勢力のメインが歩兵ということもあり、戦い方は今後も以前とほぼ変わらず、数で押すものが常套手段だろう。「離間の計」の弱体化などもあり、多少は戦いやすくなったといえるかもしれないが、今回の変更に対応してデッキ構成を変えるべき点はほとんどない。強いて挙げるなら、【SR】呂布が「挑発」からの槍迎撃に弱くなった点ぐらいだろうか。

他の勢力の変更に対応せよ！

他勢力の武将や計略にはあまり大きな変更の影響はないが、相手が魏・蜀・呉で挑んできた場合は、それぞれの変更点を頭に入れておいて、対処法を考えておきたい。[illegible]兵種の相性で対抗することは難しいぞ。

「白馬陣」は効果時間が大幅延長！使える計略になったのか!?

三国志雑記　今回の変更によって、各勢力の特色がより明確になった。しかしこうなると、一勢力のみで作ったデッキでは補え切れない部分も出てくる。今後はそれぞれの勢力の特長を活かしつつ、お互いをフォローできるような混成デッキなどが、とても作りやすく安定しそうだ。魏の突撃力、蜀の迎撃力、呉の後方火力と、それぞれの特徴を活かしきれるか、デッキ作りの腕の見せどころだ！

新版・強力軍団紹介
～新時代のデッキ構築例～

今後注目される武将を核にした、バランスのよい布陣がこちらです。これらを扱えてこそ、名将ですぞ！

今回のバージョンアップにより、今までの代表的なデッキはほとんどが変更点の影響を受け、そのまま運用するのは難しい。しかし変更のおかげで、より使いやすくなった武将も多く、これらを軸にした新しいデッキがすでに研究され、広く使われ始めている。

今回はあくまでバランス型ということで、それら新機軸の武将を用いた使いやすさ重視のデッキを紹介しているが、ぜひここから自分流にデッキ構成を変え、より強力なデッキを考案してみてほしい。

もはや「魏でコストが1余ったら賈詡」といった、安易に強力な武将に頼る構成はNG。バランスが重要だ。

魏系・許褚&荀彧デッキ

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
【SR】龐徳(騎/コ2/武8/知4)	

その他の武将：【SR】賈詡　【SR】張遼　【R】徐晃　など

※武将名の後ろにある( )内の表記は(兵種/コスト/武力/知力)を表している。

このデッキの狙い

騎兵キラーとして強化された【R】許褚と、その知力の低さからくる計略への弱さをフォローする【R】荀彧の組み合わせは、今後の魏を支える安定コンビ。許褚で敵を抑えることで、騎兵二人の突撃が安定する上、左ページで紹介している「槍マウント」も非常に強力だ。

とにかく忙しいデッキだが、常に荀彧からは手を離さず、敵の中核となる武将を常に反計範囲内に入れておこう。

この二人の組み合わせは本当に強い！「挑発」で敵を引き寄せ、各個撃破してしまおう。

討伐方針

武力が高い武将はすべて知力が低いが、【R】荀彧に計略を阻まれるのが厄介。しかし荀彧を無理に狙うと「挑発」や「大水計」の餌食になる。まずは【R】許褚【SR】龐徳の各個撃破を狙おう。

守る武将がいなくなれば、荀彧を倒すのはたやすい。強力な計略を持つ武将が二人以上いるなら、分散して反計の逆二択を迫るのも有効だ。ただし、常に「大水計」には警戒しておくように！

蜀系・連環&落雷デッキ

【SR】馬超(騎/コ2.5/武9/知5)	【R】龐統(槍/コ1/武1/知9)
【R】姜維(槍/コ2/武7/知7)	【C】廖化(騎/コ1/武3/知4)
【R】徐庶(騎/コ1.5/武3/知9)	

その他の武将：【SR】諸葛亮　【SR】龐統　【R】【SR】趙雲　など

※武将名の後ろにある( )内の表記は(兵種/コスト/武力/知力)を表している。

このデッキの狙い

「挑発」が便利な【R】姜維と、単騎では最強クラスの騎兵【SR】馬超に加え、知力9の「落雷」が強力な【R】徐庶に、「連環の計」が効果範囲も広く使いやすい【R】龐統と、強力な計略を持つ武将ばかりで構成されたデッキ。【C】廖化の突撃を活かせば、総武力の低さも補える。

攻守の切り替え、計略の使い分けと、プレイヤー自身のスキルが問われるデッキだ。常に計略の使用を意識すること！

敵を釘付けにする「連環の計」。敵戦力の分断や、このスキに攻城など、応用が効く。

討伐方針

総武力が低いので楽に戦えるかと思いきや、伏兵が多くバランスもとれているので弱点が無い。知力が全体的に高いので計略も効きにくいが、このデッキも知力の高い武将への対抗手段に乏しい。

対戦する際には、知力の高い武将を軸に、どの計略を使ってくるかをよく見極めて対応しよう。いかに強力な計略が多くても、見切ってしまえば怖くない。あとは武力で押し切ってしまえるはずだ。

他勢力＋魏勢力混成・悲哀デッキ

【SR】甄皇后(騎/コ1/武2/知7)	【C】陳羣(弓/コ1/武2/知7)
【SR】賈詡(騎/コ1/武1/知9)	【UC】周倉(槍/コ1/武3/知1)
【SR】龐徳(騎/コ2/武8/知4)	【C】張梁(歩/コ1/武5/知1)
【R】楽進(騎/コ1/武4/知3)	

その他の武将：【UC】程昱　【R】夏侯惇　【C】泰瑞　など

※武将名の後ろにある( )内の表記は(兵種/コスト/武力/知力)を表している。

このデッキの狙い

【SR】甄皇后の「悲哀の舞い」が発動すれば、手が付けられない目下最強といわれているデッキ。号令計略と違って武力強化に士気がいらないため、「離間の計」などの計略も併用できるのが強み。

開幕から数の差で攻め入り、アドバンテージを握ることができればこちらのもの。あとは甄皇后を伏兵で守りつつ、2～3部隊ずつ敵城へと攻め入っていけば、相手を完封することも可能だぞ！

全部隊が健在の時に「悲哀の舞い」が発動すれば、進軍を止めることは非常に困難。

討伐方針

序盤にアドバンテージを握られると、圧倒的不利になる。序盤は左右に分散してくることが多いので、これをなんとか追い返そう。「連環の法」や「～の大攻勢」などといった兵法が頼りになるぞ。

アドバンテージを奪うことができたら、あとは柵や伏兵で守られていても、被害覚悟&最優先で甄皇后を倒しに行こう。さらに計略で知力の低い武将たちを一網打尽にできれば、もはや勝ったも同然だ。

呉系・強力武将&計略デッキ

【SR】周瑜(弓/コ3/武8/知10)
【SR】呉夫人(弓/コ1/武1/知8)
【R】孫策(騎/コ2/武8/知3)
【R】孫堅(騎/コ2/武7/知6)

その他の武将：【R】周泰　【R】太史慈　【R】呂蒙　など

※武将名の後ろにある( )内の表記は(兵種/コスト/武力/知力)を表している。

このデッキの狙い

弓兵の強化に加えて、「最期の業炎」の威力も上昇して扱いやすくなった【SR】周瑜を軸にしたデッキ。周瑜は武力8の弓兵としても強力だ。また、【R】孫策、【R】孫堅の計略も強化され、より強力な発動力を持つに至った。騎兵二人で敵を倒せるならよし、敵4部隊を倒せるなら迷わず「業炎」。この破壊力は、ほかの勢力では出せない魅力だ。状況によっては【SR】呉夫人の「賢母の助け」も有効だ。

「最期の業炎」はより大ダメージに。「賢母の助け」と合わせれば、耐えられる武将はごく少数。

討伐方針

とにかく【SR】周瑜への警戒が重要だ。特技魅力持ちが四人居るため、開始後すぐに「業炎」が撃てようになるということを忘れずに、序盤から伏兵にも気を付けて、一カ所に固まらず慎重に戦おう。

自分の理想とする戦い方はできないと割り切り、分散して戦うことで「業炎」や「小覇王の蛮勇」の被害を最小限に止めよう。あとは「天啓の幻」を持つ孫堅を倒せば、数の差で押し切れる。

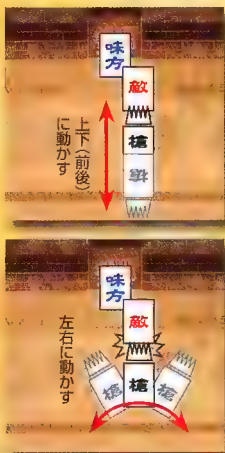
変更された計略の中でも、呉の特殊な計略には面白そうなものが多い。たとえば【SR】孫権の「守勢の名君」と、【R】張昭の「防備再建」や「連環の法」を組み合わせ、相手を自陣に閉じ込め、全軍で攻城に行く……などなど、コンボ要素として実用範囲内になったものが多数ある。コンボデッキは考えるのも使うのも楽しいので、一人用モードでいろいろ試してみよう！

実戦的武術指南 ～強力なテクニックの紹介～

殿！ 変更点にばかり目を奪われてはなりませぬぞ。ちまたで進化し続ける戦術も、常に勉強していただかねば！

無敵槍を活かした攻城援護

従来は槍兵が攻城し、その援護に騎兵の突撃を使うという攻城方法が一般的だったが、最近は槍兵が攻城の援護に回る「槍マウント」と呼ばれる布陣が増えている。敵が攻城ゲージの上昇を止めるために、こちらの攻城要員に張り付いたまま動かないので、無敵槍の連続攻撃が決めやすく、うまくいけば騎兵が突撃するよりも早く、しかも槍兵は無傷のままで敵を撃退できるのだ。弓兵が攻城する際などに、非常に有効だぞ。

この「槍マウント」を行なう際には、槍兵を前後に動かして槍を当てる方法がオススメだ。左右に動かす方法の方がダメージ効率はいいが、敵部隊が少し槍兵に近付くだけで失敗してしまうことが多いぞ。

上下に動く方法なら、相手が近付いてきてもすぐに対応できる。相手が動かないなら、左右に槍を揺り動かす方法で、一気に倒すべし。

自城突撃で一方的に大ダメージ！

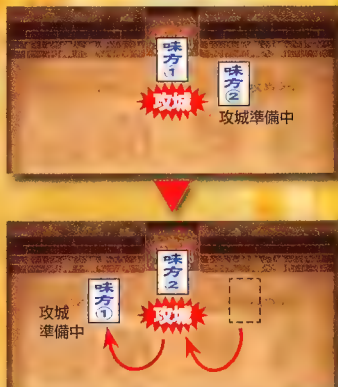
敵が攻城エリア付近に入ると突撃や無敵槍が消えることを利用して、一方的に突撃を決めることができるようになるのがこの「自城突撃」。城からのダメージも合わせれば、武力に差があっても、攻城中の敵を楽に退けることができる。

単に城壁沿いに移動するのではなく、騎兵のカードを城内に置くようにして、城壁にめり込むような形で移動するのがコツだ。カードが武将の現在位置の近くにあると、そのまま自城内に入ってしまうので、自城突撃が始まったら、すぐにカードを自城内の逆サイドに置くように。

敵の攻城援護係である騎兵の突撃は無効化し、こちらの突撃だけが成功する。槍マウントは少し苦手だが、安定した自城防衛手段として非常に有効だ。

交代攻城でより多くの城ダメージを！

騎兵や、今回の変更で移動速度が上がった弓兵で攻城する際などに、有効になる方法がこれだ。先に城門に張り付いた味方が攻城に成功したら、後から近くの城壁に張り付いた味方と位置を交代し、城門に攻城する。攻城エリアから離れなければ、それまで溜めた攻城ゲージは減らないので、そのまま城壁に攻城するよりも多くの城ゲージを奪えるぞ。

ただし移動中は攻城ゲージが増えない上に、城からの攻撃を受けてしまう。そのためあまりに離れた場所から、移動力の遅い槍兵などで行なうのは非効率だ。

敵を全滅させた時などはこれを行なうと逆に効率が悪い。1回しか攻城できないタイミングであれば行なう価値はある。

混戦に差を付ける隠し槍迎撃

無敵槍による攻撃の威力が広く知られるようになり、槍兵は徹底的にマークされるようになりつつある。そのせいもあって、敵の槍兵にこちらの槍兵や歩兵を押し当てて混戦に持ち込み、無敵槍を消して騎兵で突撃する、「壁突撃」の方が最近では安定したダメージ源となっている。

しかしここで、こちらの槍兵を一体だけ少し下がらせ、無敵槍を復活させれば、無防備に突撃してきた敵の騎兵に迎撃で大ダメージを与え、なおかつ無敵槍攻撃にも移行できるぞ。混戦に隠れて槍の穂先が見えにくいので、バレにくいのも強みだ。

意外とバレない、隠し無敵槍。蜀の槍兵や、他勢の【UC】周倉などで使うと地味に効くぞ。

編成指南之巻 ～デッキ診断～

こちらでは、読者の方々からのデッキ編成のご相談にお答えしております。投稿が採用された方には、アルカディア特製図書カードを進呈しますぞ！

①三重県　クロームドーム君のデッキ

武将名(勢力/兵種)	武将名(勢力/兵種)
【SR】馬超(蜀/騎)	【UC】劉備(蜀/歩)
【UC】周倉(蜀/槍)	【C】廖化(蜀/騎)
【UC】陳到(蜀/槍)	—

とことん劉備にこだわろう

公式カードバインダーの付録である、【UC】劉備。歩兵でありながら「指揮」を持つ、この劉備にこだわりたい！　というのがデッキコンセプト。

「指揮」は必要指揮が5なので頻繁に使うわけにはいかない。この全体強化を発揮するまでのフォローが重要になる。そのためには、攻撃計略と妨害計略を持つ武将がほしいところだ。

そこで【UC】陳到か【UC】周倉（蜀）を【SR】諸葛亮に、【C】廖化を【R】龐統に変えてみよう。「伏兵」能力と強力な計略を持ち、劉備と物語でも密接な関係がある二大軍師の力と、「指揮」による武力押しで戦いがかなり安定するぞ。

②大阪府　華南さんのデッキ

武将名(勢力/兵種)	武将名(勢力/兵種)
【SR】張遼(魏/騎)	【UC】曹仁(魏/騎)
【R】司馬懿(魏/騎)	【C】典韋(魏/槍)

「水計連破」で勝つ！

こちらは【R】司馬懿の「水計連破」にこだわってみたいというデッキ。「水計連破」は今回の変更で威力が上がり、使いやすくなっている点が面白い計略だ。

今の構成では、「水計連破」以外の計略に頼ってしまいがち。そこで【SR】張遼を、【R】許褚に変えてみよう。こうすると【UC】典韋は不要になるので、その分のコストを【R】楽進と、【UC】卞皇后か【R】于吉に変える。許褚の柵で守られた卞皇后が「鼓舞の舞い」を発動すれば、「水計連破」以外にも、「挑発」や「神速戦法」も連発できる。「水計連破」は二発目からでも結構な威力で、三発目からは相手にとって、かなりの脅威になるはずだ。

三国志雑記　全国のゲーセンでは数々の技が開発されているが、中には都市伝説的なものも存在する。例えば無敵槍の左右振りにあやかってか、ほかの兵種（騎兵や弓兵など）でも敵との接触後にカードを激しく揺り動かしている人がいるようだが、これは何の効果も持たない上に、片手が塞がりほかの武将の操作がおろそかになる。気持ちは分かるが、焦っても武将の武力は上がらないぞ！

ドリームタッグで頂点を目指せ!!

プロレス頂上決戦 WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!2

元気ですかーっ！ 元気があれば『バトクラ』ができる。ということで、今回はeVENTカードとタッグマッチの情報を掲載。さらに、現在入手できる全プレイヤーカードをリストで大公開ダー！

Text：ケンちゃん＆漁ん

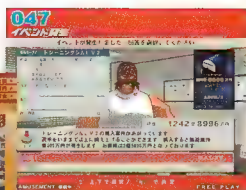
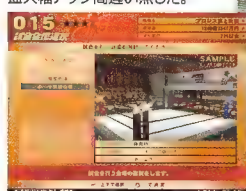
レッスルアリーナ バトルクライマックス!2 プロレス頂上決戦
■**メーカー**：コナミ
■**ジャンル**：プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■**操作方法**：専用コンパネ+トレーディングカード
■**発 売 日**：2005年5月末(稼働中)
■**使用基板**：——

目指せメジャー団体 eVENTカードで団体を育てろ！

団体の運営補助やトレーニングの効率上昇など、さまざまな種類があるeVENTカード。これらを入手し、最強の団体、レスラーを育て上げよう。

会場の使用権やトレーニングの補助など、団体運営には欠かせないさまざまな効果を持っているeVENTカード。消化試合数や資本金など、各カードごとに獲得条件が決まっており、条件を満たすとゲーム開始直後や試合後のイベントで入手できるぞ。

eVENTカードの種類&効果は、下の表にある通り。高い効果を得られるものは、ほとんどが使用回数に制限があるのでチェックしておこう。

より規模の大きい会場で人気レスラーが興行を打てば、収益大幅アップ間違い無しだ。

見事に条件を満たし、獲得イベントが発生！ 資本金を投じて設備の向上を図ろう。

最初は寂しいeVENTカードだが、空欄が埋まるころには団体も育っているはず。

eVENTカード一覧

※6月15日現在のもの。★のカードは団体立ち上げ時から所持。

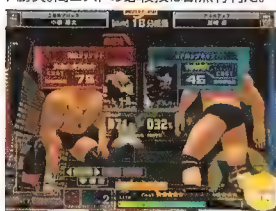
カードNo.	カード名	効果	回数制限
1	団体レベル1★	最大登録選手人数・3人	–
2	団体レベル2	最大登録選手人数・4人	–
3	団体レベル3	最大登録選手人数・5人	–
4	団体レベル4	最大登録選手人数・6人	–
5	団体レベル5	最大登録選手人数・7人	–
6〜8	Secret	–	–
9	トレーニングジムLV1★	トレーニング回数・3回	–
10	パワートレーニングLV1★	LV1パワートレーニングが選択できる	–
11	スピードトレーニングLV1★	LV1スピードトレーニングが選択できる	–
12	タフトレーニングLV1★	LV1タフトレーニングが選択できる	–
13	トレーナー LV1★	LV1受けトレーニング、LV1技練習が選択できる	–
14	食堂LV1★	LV1食事が選択できる	–
15	トレーニングジムLV2	トレーニング回数が2プレイに1度4回になる／LV2各種トレーニングが獲得できるようになる／施設維持費500万円支出	–
16	パワートレーニングLV2	LV2パワートレーニングが選択できる	20回
17	スピードトレーニングLV2	LV2スピードトレーニングが選択できる	20回
18	タフトレーニングLV2	LV2タフトレーニングが選択できる	20回
19	トレーナー LV2	LV2受けトレーニング、LV2技練習が選択できる	20回
20	食堂LV2	LV2食事が選択できる	–
21〜26	Secret	–	–
27	デパート屋上特設会場興行開催権	試合会場、デパート屋上特設会場を選択できる	–
28	体育館興行開催権	試合会場、体育館を選択できる／使用すると運営費100万円支出	20回
29	市民会館興行開催権	試合会場、市民会館を選択できる／使用すると運営費300万円支出	20回
30	ドーム興行開催権	試合会場、ドームを選択できる／使用すると運営費1000万円支出	20回
31	フィットネスクラブ	登録されている選手の人数×50万円の収入	10回
32	地域商店街	登録されている選手の人数×20万円の収入	20回
33	ゲーム会社	登録されている選手の人数×100万円の収入	10回
34	出版社	登録されている選手の人数×150万円の収入	10回
35、36	Secret	–	–
37	Jr.ヘビー級ベルト獲得	記念カード	–
38	ヘビー級ベルト獲得	記念カード	–
39	Jr.ヘビー級タッグベルト獲得	記念カード	–
40	ヘビー級タッグベルト獲得	記念カード	–
41	ローカル放送放映権	契約期間中、視聴率に応じた放送料金収入／最近10試合の平均視聴率が5%切ると契約打ち切りで違約金2500万円支出	–
42	全国放送放映権	契約期間中、視聴率に応じた放送料金収入／最近10試合の平均視聴率が10%切ると契約打ち切りで違約金2億円支出	–
43、44	Secret	–	–

バトクラ2豆知識① 必殺技の性質

画面右下に「必」マークが点灯時のみ使うことができる必殺技。相手の技とかち合った際に、技のレベルによる勝負ではなく、必ずサクセスレート勝負になるのが特徴だ。

サクセスレートは技の習得度に加え、コストに差がある場合は高コスト側にプラス補正が掛かる。高コストの技を必殺技にすれば、コスト差による補正で打ち勝ちやすいぞ。

また、サクセスレート勝負になる効果は、いかなる状況でも発揮される点に注目。相手のラッシュ中(発動時含む)や自分のラッシュ中でも、必殺技を出せばサクセスレート勝負になるぞ。相手がラッシュ中に低コストの技を出すと読んだら、高コストの必殺技をぶつけるのも一つの手だ。

ラッシュ中だろうと必殺技はサクセスレート勝負。高コストの必殺技は断然有利だ。

「必」マークが点灯すれば使用可能に。受けを多く使うと点灯しやすいようだ。

●**必殺技補足**：相手のラッシュ中でも、必殺技を出せばサクセスレート勝負になるのは上で説明した通り。打ち勝てば相手のラッシュは止まり、打ち負けた場合は相手のラッシュが継続される。また、ラッシュ発動と必殺技がぶつかった場合もサクセスレート勝負に。ラッシュ発動側が勝てばラッシュに突入するが、必殺技側が勝つとラッシュ発動失敗となる(スピリットゲージ若干減少)。

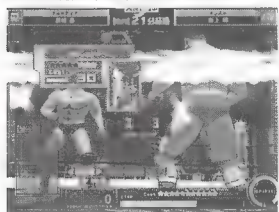
タッグマッチに参戦せよ!!

1+1は2じゃない、200だ。10倍だぞ、10倍！

既存の[?]でもタッグマッチだが、難しそうと敬遠してはいないだろうか？ プロレスファンの夢を実現できるこのモードを遊ばない手は無いぞ！

タッグマッチでは体力が減ったらパートナーに交代したいが、タッチするには技を決める必要がある。そこで、技が決まりやすいラッシュ中にタッチしてみよう。パートナーとの流れるような連携攻撃も演出できるので一石二鳥だ。

また、タッグマッチ時は各レスラーの体力がやや少ないが、二人の総体力はシングルマッチ時より多くなる。その豊富な体力を活かし、ブーストを使って試合を派手に組み立てよう。逆にブーストを使わないと、時間切れ引き分けになりやすいので注意だ。

そのほか、タッグマッチはトレーニングが二人で4回できる点にも注目。これで一人を重点的に育てるのも手だ。

ラッシュ中にタッチを仕込めば、相手にラッシュカットされない限りタッチできるぞ。

総体力の多さを活かして、ブーストを組み込もう。制限時間内に勝負を決めろ！

アルカデバトクラ部オススメタッグチーム

RO&Dの最強コンビ!!

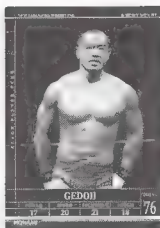
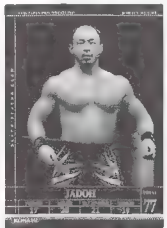
太陽ケア

ジャマール

全日本プロレスの現世界タッグチャンピオン。どちらのレスラーも高いポテンシャルと強力なフィニッシュホールドを持ち合わせており、どんな状況でも決着を付けられる。また、個性の強い外国人チームという点も魅力的だ。

実戦ではケアの小技でコストをため、パワーに優れるジャマールが大技でトドメを刺すスタイルがオススメ。

インディーから頂点へ!!

邪道

外道

インディーマット出身の名タッグチームで、新日本プロレスの頂点であるIWGPJr.ヘビータッグ王座に何度も輝いている。両者とも試合巧者な面を持ち、場外戦を得意としているので、鉄柱攻撃、イス攻撃、鉄柵攻撃といった、ラフ殺法を前面に押し出して戦いたい。フィニッシュホールドはもちろん、前作のカードにある雪崩式パワーボムだ。

最後のドリームタッグ!!

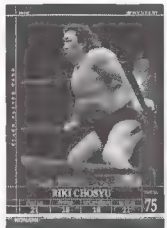
三沢 光晴

武藤 敬司

全日本プロレスのマットで一度だけ実現した、現プロレス界きってのドリームタッグ。お互いの必殺技を登録し（三沢にシャイニングウィザード、武藤にエメラルドフロウジョン）、続けて繰り出せばシビれること間違い無し。もちろんこの二人が組むからには、そう簡単に負けは許されない。二人の華麗な技に酔いしれつつも、勝利を目指そう。

禁断のライバルチーム!!

長州 力

藤波 辰爾

かつて長州の「かませ犬」発言によって始まった、ライバル同士のタッグ。プロレスファン歴が長い人にとっては、思い入れの深いタッグチームだろう。タッチを挟んで二人連続でサソリ固めを決め、サソリ固めの競演を想像するだけで胸が躍るはず。長州の直線的な攻撃スタイルを、藤波のテクニックでフォローするチームを目指そう。

キラ技カードの存在

バトクラ2豆知識②

本作のキラ技カードにある技はキラ専用ではなく、同じ技がノーマル技カードにも存在する。だが、その性能は同じではなく、中にはコストやレベルが違う技もあるのだ。

なお、キラ技は技名の前に☆が付き、ノーマル技とは別技扱いとなる。技登録や技練習は別々になるので注意。

コブラツイストなどはレベルからして違う。締めにはキラの方を使いたい。

キラ技カード一覧

※POW=パワー、SPE=スピード、TEC=テクニック、()内はノーマルカード版のデータ

技名	技属性	コスト	ダメージ	POW	SPE	TEC
ビンタ(顔面張り手)	LV1打撃	2 (0)	20 (11)	7 (5)	6	3 (1)
逆水平チョップ	LV1打撃	2 (0)	20 (13)	8 (7)	6	2
バックドロップ	LV2投げ	5	55 (47)	16	7 (6)	12 (9)
ブレインバスター	LV2投げ	5	55 (45)	16	6 (5)	10 (9)
ドロップキック	LV2打撃	4 (5)	45	12 (9)	14 (12)	9 (8)
足4の字固め	LV2関節	5 (4)	55 (40)	4	8	15 (14)
ラリアット	LV2打撃	5 (4)	55 (41)	12 (13)	9 (7)	6
コブラツイスト	LV3 (LV2)関節	5 (4)	55 (45)	8	10	16 (15)
ジャーマンスープレックス	LV3 (LV2)投げ	6 (5)	70 (50)	16	8	13 (10)
ムーンサルトプレス	LV3 (LV2)打撃	6 (4)	70 (40)	6 (3)	16 (13)	16 (13)

前作カードの活用術

バトクラ2豆知識③

前作の技カードの中には、本作のカードと性能が違うものがある。これらは前述のキラ技カードと異なり、同一の技として扱われる。どちらか一方の技カードを登録しておけば、前作と本作、両方のカードを使用できるのだ。

そして、使用時はスラッシュしたカードに準じた性能となる点に注目！ 前作と本作でコストが違う技は、カードを使い分ければ両方のコストの技として活用できるのだ。

前作と本作のケンカキックを両方持っていれば、ラッシュ中に連発できるぞ。

前作とコストの違う技一覧

※POW=パワー、SPE=スピード、TEC=テクニック、()内はノーマルカード版のデータ

技名	技属性	コスト	ダメージ	POW	SPE	TEC
フェイスロック	LV1関節	1 (0)	16 (15)	6 (5)	3 (4)	5
フロントハイキック	LV1打撃	1 (0)	16 (15)	7	7	3 (4)
DDT	LV2投げ	4 (5)	43 (45)	8	10	12 (13)
ケンカキック	LV3打撃	6 (7)	55 (60)	11	7	7 (4)
タイガードライバー	LV3投げ	7 (6)	75 (70)	17 (16)	9	17

●前作カードの活用術補足：同名の前作カードと本作カードは同一技として扱われるので、技登録や技練習は完全に共用。前作と本作でコストが違う技でも、習得度は両方に反映されるのでお得だ。なお、技を登録する際はパラメータが低い方のカードで登録するといい（例えばケンカキックなら前作カード）。わずかながら、技練習をしたときの習得度が上がりやすくなるぞ。

プレイヤーカード完全リスト

今回は現時点で排出されている全プレイヤーカードを一挙公開！　さらに、最もレアリティが高い「グローリーカード」の五選手と、本作から参戦した注目の三選手について、デッキのサンプルを掲載したので参考にしてほしい。

※POW=パワー、SPE=スピード、TEC=テクニック、TOU=タフ、TOT=トータル。得意技はカード記載のデータを元に、編集部で加筆、修正したもの。()内は攻撃内容が近くカードがある技。『1』は前作のカード。

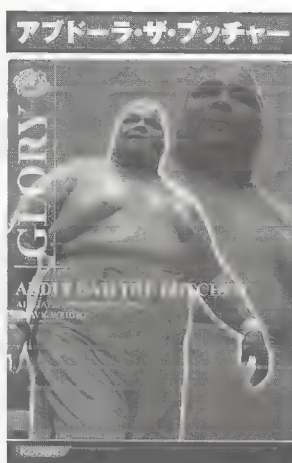
カード番号	選手名	所属団体	身長	体重	階級	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	得意技
グローリーカード											
SS01/05-V1	アブドーラ・ザ・ブッチャー	全日本プロレス	186	150	ヘビー	—	—	—	—	—	ジャンピングエルボードロップ／地獄突き／凶器攻撃／毒針エルボードロップ
SS02/05-V1	武藤 敬司	全日本プロレス	188	110	ヘビー	—	—	—	—	—	シャイニングウィザード／ムーンサルトプレス／スペースローリングエルボー／足4の字固め／低空ドロップキック／フラッシングエルボー（『1』ジャンピングエルボードロップ）
SS03/05-V1	長州 力	FREE	184	120	ヘビー	—	—	—	—	—	リキラリアット／サソリ固め／バックドロップ／ストンピング／雪崩式ブレインバスター
SS04/05-V1	橋本 真也	FREE	183	135	ヘビー	—	—	—	—	—	垂直落下式DDT／キック／袈裟斬りチョップ／水面蹴り／DDT／ミドルキック／ツバメ返し
SS05/05-V1	藤波 辰爾	新日本プロレス	184	108	ヘビー	—	—	—	—	—	ドラゴンスリーパー／ドラゴンスープレックスホールド(フルネルソンスープレックス)／ドラゴンスクリュー／ドラゴンロケット／グラウンドコブラツイスト／首固め／逆さ押さえ込み
スペシャルカード											
S01/13-V1	グレート・ムタ	全日本プロレス	188	110	ヘビー	23	21	22	20	86	ムーンサルトプレス／毒霧／ドラゴンスクリュー／ダイビング脳天チョップ／場外ラリアット／イス攻撃
S02/13-V1	武藤 敬司	全日本プロレス	188	110	ヘビー	23	21	22	20	86	シャイニングウィザード／ムーンサルトプレス／スペースローリングエルボー／足4の字固め／低空ドロップキック／フラッシングエルボー（『1』ジャンピングエルボードロップ）
S03/13-V1	佐々木 健介	FREE	180	115	ヘビー	24	20	19	23	86	ストラングルホールドα・β・γ／巻き込み式腕十字固め／ラリアット／パワースラム／トルネードボム／逆一本背負い／ボルケーノイラプション／フェイスクラッシャー／鬼嫁殺し／北斗ボム(ノーザンライトボム)
S04/13-V1	長州 力	FREE	184	120	ヘビー	21	17	19	22	79	リキラリアット／サソリ固め／バックドロップ／ストンピング／雪崩式ブレインバスター
S05/13-V1	天龍 源一郎	FREE	189	120	ヘビー	21	16	20	23	80	パワーボム／53歳／WARスペシャル／ラリアット／グーパンチ／逆水平チョップ／ダイビングエルボードロップ
S06/13-V1	金本 浩二	新日本プロレス	180	90	Jr.	18	22	23	20	83	ムーンサルトプレス／タイガースープレックスホールド／ローリングソバット／ローリングセントーン／アンクルホールド／スタンディングアンクルホールド／ファルコンアロー（デスブランド）／顔面ウォッシュ
S07/13-V1	獣神サンダー・ライガー	新日本プロレス	170	95	Jr.	20	21	21	21	83	掌底／アッパー掌底／雪崩式垂直落下ブレインバスター／ライガーボム／垂直落下式ブレインバスター／浴びせ蹴り／シューティングスタープレス／フィッシャーマンズバスター
S08/13-V1	蝶野 正洋	新日本プロレス	186	108	ヘビー	20	19	22	20	81	ケンカキック／シャイニングケンカキック／STF／FTS／バタフライロック／スライディングキック／コーナーからのフライングショルダーアタック(ダイビングショルダーアタック)
S09/13-V1	天山 広吉	新日本プロレス	183	120	ヘビー	22	19	20	24	85	TTD／ダイビングヘッドバット／モンゴリアンチョップ／ムーンサルトプレス／バッファロースリーパー／カーフブランディング／アナコンダバイス／猛牛足卍
S10/13-V1	永田 裕志	新日本プロレス	183	108	ヘビー	20	21	22	23	86	ナガタロックⅠ・Ⅱ・Ⅲ／バックドロップホールド／エクスプロイダー／ワンハンドクラッチ式エクスプロイダー（リストクラッチエクスプロイダー）／ハイキック／サンダーデスドライバー（タッチアウト）
S11/13-V1	秋山 準	プロレスリング・ノア	188	110	ヘビー	22	19	20	23	84	エクスプロイダー／スターネスダストα・β／リストクラッチエクスプロイダー／胴絞めフロントネックロック／ジャンピングニーバッド／抱え込み式逆エビ固め
S12/13-V1	小橋 建太	プロレスリング・ノア	186	115	ヘビー	24	18	19	25	86	剛腕ラリアット／バーニングハンマー／マシンガン逆水平チョップ／リアルブレインバスター（垂直落下式ブレインバスター）／リストクラッチ式バーニングハンマー／ハーフネルソンスープレックス／ショートレンジ剛腕ラリアット／ローリング袈裟斬りチョップ／逆水平チョップ
S13/13-V1	三沢 光晴	プロレスリング・ノア	185	110	ヘビー	20	19	22	24	85	タイガードライバー／エメラルドフロウジョン／フェイスロック／タイガードライバー'91／タイガースープレックス'85／フライングラリアット／リバースネルソンデスロック／エルボー／エルボースイシーダ
ブラックカード											
B01/45-V1	アブドーラ・ザ・ブッチャー	全日本プロレス	186	150	ヘビー	21	17	16	20	74	ジャンピングエルボードロップ／地獄突き／凶器攻撃／毒針エルボードロップ

武藤 敬司

高田戦から使い始めたドラゴンスクリュー、足4の字固め、低空ドロップキックを、場外ラリアット（花道疾走ラリアットをイメージ）、ローリングソバット、ミサイルキックにすれば90年代前半の武藤に。スモールパッケージホールドも入れたいところか。ムーンサルトプレスをラウンディングボディプレスと呼ぶと通かも。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	エルボー	打撃
	3	フランケンシュタイナー	投げ
	3	フェイスクラッシャー	打撃
	4	ケブラドーラコンヒーロ	関節
LV2	4	ドロップキック(キラ)	打撃
	4	低空ドロップキック	打撃
	4	ドラゴンスクリュー	投げ
	5	足4の字固め(キラ)	関節
	5	スペースローリングエルボー	打撃
	5	『1』ジャンピングエルボードロップ	打撃
LV3	6	ムーンサルトプレス(キラ)	打撃
	7	雪崩式ブレインバスター(『1』)	打撃

※『1』は前作のカード

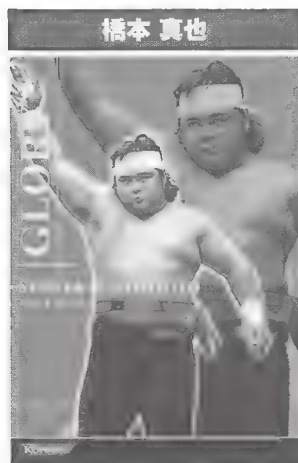
アブドーラ・ザ・ブッチャー

心情的にはフィニッシュまで温存したいエルボードロップ系だが、多彩な技で攻め立てるブッチャーは見たくないのでこのようなデッキに。少ない技でロングマッチを組み立てる、悪役の達人を表現できるか!?　毒針エルボードロップを必殺技に設定したいので、現実的にはほかのLV3技を組み込まないと厳しいか。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	地獄突き	打撃
	0	腕ひねり	打撃
	3	顔面かきむしり	打撃
	3	エルボードロップ	打撃
	3	ダブルショルダータックル(ツープラトン)	打撃
LV2	4	逆えび固め	関節
	5	『1』ジャンピングエルボードロップ	打撃
	6	パイルドライバー	投げ
LV3	7	毒針エルボードロップ	打撃
場外	2	イス攻撃	打撃
	2	鉄柵攻撃	打撃
	4	鉄柱攻撃	打撃

※『1』は前作のカード

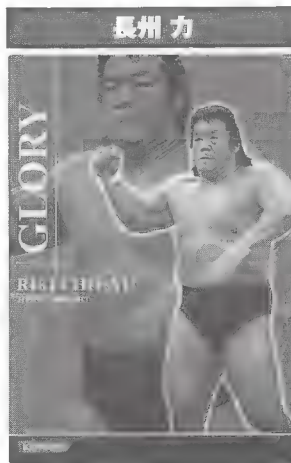
●獣神サンダー・ライガーの技は?：新日本プロレスJr.ヘビー級の重鎮、獣神サンダー・ライガーの得意技は、本作のカードではフィッシャーマンズバスター、垂直落下式ブレインバスターぐらい。ランニングライガーボムや各種掌底、シューティングスタープレスなどは、前作のカードにしか存在しないのだ。こういった前作にしか無いカードは、トレードなどでうまく入手したいところ。

カード番号	選手名	所属団体	身長	体重	階級	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	得意技
B02/45-V1	嵐	全日本プロレス	190	146	ヘビー	21	16	17	20	74	フロッグスプラッシュ（『1』フロッグ式ダイビングボディプレス）／フェイスロック／嵐落とし(『1』裏投げ）／嵐ドリラー（TTD）
B03/45-V1	カズ・ハヤシ	全日本プロレス	173	83	Jr.	18	22	21	19	80	ファイナルカット／クランチループ／ WA4 ／フラッシングエルボー（『1』ジャンピングエルボードロップ）
B04/45-V1	川田 利明	全日本プロレス	183	105	ヘビー	21	19	19	21	80	顔面ハイキック／ストレッチプラム／延髄斬り／パワーボム／バックドロップ／デンジャラスキック(PK）／ステップキック
B05/45-V1	グレート・ムタ	全日本プロレス	188	110	ヘビー	20	21	21	20	82	ムーンサルトプレス／毒霧／ドラゴンスクリュー／ダイビング脳天チョップ／場外ラリアット／イス攻撃
B06/45-V1	ザ・グレート・コスケ	全日本プロレス	不明	不明	ヘビー	21	19	19	19	78	剛腕でござる(剛腕ラリアット）／いっちゃうでござるエルボードロップ(ダイビングエルボードロップ)
B07/45-V1	ジャマール	全日本プロレス	195	150	ヘビー	22	17	17	23	79	フライングソーセージ(ダイビングボディプレス）／スティンクフェイス／ムーンサルトプレス／パワーボム／サモアンファイブアウト(バックフリップ)
B08/45-V1	太陽ケア	全日本プロレス	185	106	ヘビー	21	20	17	20	78	ハワイアンスマッシャー（ダイヤモンドカッター）／波乗りスープレックス／ H5O ／ハリケーンクランチ／ミドル→ロー →延髄ニールキック
B09/45-V1	武藤 敬司	全日本プロレス	188	110	ヘビー	20	21	21	19	81	シャイニングウィザード／ムーンサルトプレス／スペースローリングエルボー／足4の字固め／低空ドロップキック／フラッシングエルボー（『1』ジャンピングエルボードロップ）
B10/45-V1	アントニオ猪木	FREE	190	102	ヘビー	20	18	21	19	78	卍固め／コブラツイスト／延髄斬り／原爆固め(ジャーマンスープレックス）／魔性スリーパーホールド／リバースインディアンデスロック／バックドロップ／鎌固め／アントニオドライバー／腕十字固め
B11/45-V1	佐々木 健介	FREE	180	115	ヘビー	22	19	18	21	80	ストラングルホールドα・β・γ／巻き込み式腕十字固め／ラリアット／パワースラム／トルネードボム／逆一本背負い／ボルケーノイラプション／フェイスクラッシャー／鬼嫁殺し／北斗ボム(ノーザンライトボム)
B12/45-V1	高山 善廣	FREE	196	130	ヘビー	22	19	19	21	81	エベレストジャーマンスープレックスホールド／スープレックス／ハイキック／ドロップキック／腕十字固め／ヒザ蹴り／ヒールホールド
B13/45-V1	長州 力	FREE	184	120	ヘビー	21	15	18	21	75	リキラリアット／サソリ固め／バックドロップ／ストンピング／雪崩式ブレインバスター
B14/45-V1	天龍 源一郎	FREE	189	120	ヘビー	21	15	19	20	75	パワーボム／ 53歳／ WARスペシャル／ラリアット／グーパンチ／逆水平チョップ／ダイビングエルボードロップ
B15/45-V1	橋本 真也	FREE	183	135	ヘビー	22	17	18	21	78	垂直落下式DDT ／キック／袈裟斬りチョップ／水面蹴り／ DDT ／ミドルキック／ツバメ返し
B16/45-V1	金本 浩二	新日本プロレス	180	90	Jr.	18	22	22	19	81	ムーンサルトプレス／タイガースープレックスホールド／ローリングソバット／ローリングセントーン／アンクルホールド／スタンディングアンクルホールド／ファルコンアロー（デスブランド）／顔面ウォッシュ
B17/45-V1	外道	新日本プロレス	174	90	Jr.	17	20	21	18	76	コンプリートショット／スーパーフライ(『1』フロッグ式ダイビングボディプレス）／外道クラッチ／チキンウイングオブGEDO ／トラースキック
B18/45-V1	柴田 勝頼	新日本プロレス（現在FREE)	183	103	ヘビー	18	21	18	19	76	ニールキック／ヒールホールド／パンチ／キック／スリーパーホールド／ PK ／ GK
B19/45-V1	邪道	新日本プロレス	180	96	Jr.	17	20	21	19	77	クロスフェイスオブJADO ／ラリアット／エルボー／パワーボム／鉄柱攻撃／場外パワーボム／雪崩式パワーボム
B20/45-V1	獣神サンダー・ライガー	新日本プロレス	170	95	Jr.	20	20	21	19	80	掌底／アッパー掌底／雪崩式垂直落下ブレインバスター／ライガーボム／垂直落下式ブレインバスター／浴びせ蹴り／シューティングスタープレス／フィッシャーマンズバスター
B21/45-V1	棚橋 弘至	新日本プロレス	181.5	107	ヘビー	21	20	18	20	79	ハーフハッチスープレックス／ハーフクラッチスープレックス／ジャーマンスープレックス／変型足4の字固め／フルネルソンスープレックス／スモールパッケージホールド／ドラゴンスリーパー／スイングブレイド(『1』ジャンピングネックブリーカードロップ)
B22/45-V1	蝶野 正洋	新日本プロレス	186	108	ヘビー	20	19	19	19	77	ケンカキック／シャイニングケンカキック／ STF ／ FTS ／バタフライロック／スライディングキック／コーナーからのフライングショルダーアタック(ダイビングショルダーアタック)
B23/45-V1	天山 広吉	新日本プロレス	183	120	ヘビー	22	18	19	23	82	TTD ／ダイビングヘッドバット／モンゴリアンチョップ／ムーンサルトプレス／バッファロースリーパー／カーフブランディング／アナコンダバイス／猛牛足卍
B24/45-V1	永田 裕志	新日本プロレス	183	108	ヘビー	20	21	21	21	83	ナガタロックI・II・III／バックドロップホールド／エクスプロイダー／ワンハンドクラッチ式エクスプロイダー（リストクラッチエクスプロイダー）／ハイキック／サンダーデスドライバー（タッチアウト）
B25/45-V1	中邑 真輔	新日本プロレス	188	104	ヘビー	18	21	22	19	80	ジャーマンスープレックスホールド／タックル／フロントスリーパー／三角絞め／シャイニングトライアングル／腕十字固め／飛びつき腕十字／羅骭下(『1』ダイビングニードロップ）／エルニーニョ（ムーンサルトプレス)
B26/45-V1	藤波 辰爾	新日本プロレス	184	108	ヘビー	18	17	21	18	74	ドラゴンスリーパー／ドラゴンスープレックスホールド(フルネルソンスープレックス）／ドラゴンスクリュー／ドラゴンロケット／グラウンドコブラツイスト／首固め／逆さ押さえ込み
B27/45-V1	星野 勘太郎	新日本プロレス	173	80	Jr.	19	20	17	18	74	ダイビングヘッドバット／ダイビングボディアタック／マシンガンパンチ(マシンガンヘッドロックパンチ)

橋本 真也

今も昔も変わらない、一本気なレスリングを貫く橋本。ツバメ返しは比較的新しい技なので、グローリーカードを使うならば避けたいところ。トニー・ホームに勝つ以前の橋本を演出したいのならば水面蹴りも外して、三角絞めでつないでいこう。そのこだわりが相手に伝わればうれしいのだが。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	地獄突き	打撃
	0	ミドルキック(『1』)	打撃
	3	ボディスラム	投げ
	3	アキレス腱固め	関節
	4	フライングニールキック	打撃
LV2	4	DDT	投げ
	4	『1』水面蹴り	打撃
	4	『1』三角絞め	関節
	5	『1』ジャンピングDDT	投げ
LV3	6	『1』垂直落下式DDT	投げ
	7	『1』雪崩式ブレインバスター	投げ
	8	雪崩式垂直落下ブレインバスター	投げ

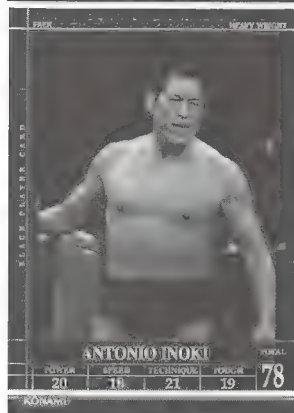
※『1』は前作のカード

長州 力

ストンピング、各種ブレインバスター、バックドロップで試合を組み立てて、さそり固めや前作カードのリキラリアットで決めるという、真っすぐな試合展開が長州らしさ。キツい当たりの技で矢継ぎ早に攻め立てる『バトクラ』のグラフィックもまた、往年のハイスパートレスリングを思わせるではないか（涙）。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	『1』ストンピング	打撃
	0	フロントキック	打撃
	3	ボディスラム	投げ
LV2	4	ラリアット	打撃
	4	『1』キチンシンク	打撃
	5	ブレインバスター	投げ
	5	バックドロップ	投げ
	6	合体パイルドライバー(ツープラトン)	投げ
LV3	6	さそり固め	関節
	6	『1』リキラリアット	打撃
	7	『1』雪崩式ブレインバスター	投げ
	8	雪崩式垂直落下ブレインバスター	投げ

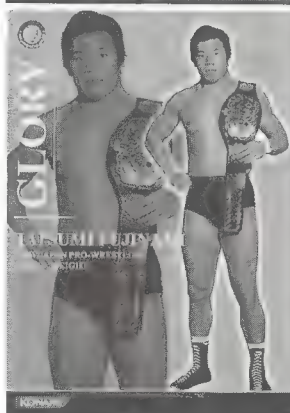
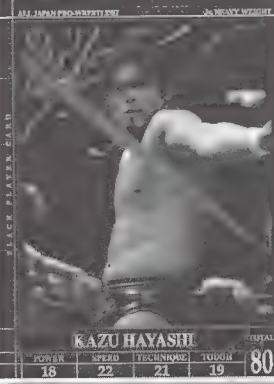
※『1』は前作のカード

●AWA王者に注目！：AWA世界ヘビー級チャンピオンの大森隆男は本作のカードには存在しないが、前作のカードがあれば使用できる。同じく前作のカードのアックスボンバーと、アックスギロチンドライバー代わりのWA4を登録すれば、デッキもそれっぽく。高山とタッグを組ませ、昔のようにチーム「ノーフィアー」で暴れさせるのも、『バトクラ2』の楽しみ方の一つといえよう。

カード番号	選手名	所属団体	身長	体重	階級	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	得意技
B28/45-V1	村上 和成	新日本プロレス	186	100	ヘビー	18	20	21	18	77	腕十字固め／パンチ／キック／グーパンチ／サッカーボールキック
B29/45-V1	秋山 準	プロレスリング・ノア	188	110	ヘビー	21	19	20	22	82	エクスプロイダー／スターネスダストα・β／リストクラッチエクスプロイダー／胴絞めフロントネックロック／ジャンピングニーバッド／抱え込み式逆エビ固め
B30/45-V1	小川 良成	プロレスリング・ノア	180	90	ヘビー	17	20	22	17	76	岩石落とし固め(バックドロップ)／首固め(スモールパッケージホールド)／横入り式回転エビ固め／4の字ジャックナイフ固め／アゴくだき／延髄斬り
B31/45-V1	金丸 義信	プロレスリング・ノア	173	85	Jr.	18	20	21	19	78	ムーンサルトプレス／垂直落下式ブレーンバスター／タッチアウト／ラ・マヒストラル／ハリウッドスタープレス(ムーンサルトプレス)／ディープインパクト
B32/45-V1	KENTA	プロレスリング・ノア	173	80	Jr.	18	22	20	17	77	ブサイクへのヒザ蹴り(『1』飛び膝蹴り)／キック／ファルコンアロー(デスブランド)／go 2 sleep／TWISTA(フランケンシュタイナー)／タイガースープレックス
B33/45-V1	小橋 建太	プロレスリング・ノア	186	115	ヘビー	23	18	18	24	83	剛腕ラリアット／バーニングハンマー／マシンガン逆水平チョップ／リアルブレインバスター(垂直落下式ブレインバスター)／リストクラッチ式バーニングハンマー／ハーフネルソンスープレックス／ショートレンジ剛腕ラリアット／ローリング袈裟斬りチョップ／逆水平チョップ
B34/45-V1	SUWA	プロレスリング・ノア	180	95	Jr.	19	21	18	18	76	FFF(ダブルアームフェイスバスター)／ジョン・ウー(ドロップキック)／七色の股間技／ラフファイト
B35/45-V1	田上 明	プロレスリング・ノア	192	120	ヘビー	23	17	16	22	78	ノド輪落とし(チョークスラム)／ダイナミックボム(『1』ジャンピングパワーボム)／俺が田上／秩父セメント(秩父スラム)／投げっぱなしジャーマン(『1』ジャーマンホイップ)／ダイビング脳天チョップ／コブラツイスト
B36/45-V1	本田 多聞	プロレスリング・ノア	188	115	ヘビー	20	17	22	18	77	デッドエンド／タモンズパワード(『1』ジャンピングパワーボム)／回転地獄五輪シリーズ／アキレス腱固め／タモンズシューター(STF)／肩固め／頭突き
B37/45-V1	丸藤 正道	プロレスリング・ノア	176	85	Jr.	18	24	23	17	82	不知火／不知火・改／村正(高角度バックドロップ)／シューティングスタープレス／チョココロネ／フロムコーナートゥーコーナー／トラースキック
B38/45-V1	三沢 光晴	プロレスリング・ノア	185	110	ヘビー	20	19	21	22	82	タイガードライバー／エメラルドフロウジョン／フェイスロック／タイガードライバー'91／タイガースープレックス'85／フライングラリアット／リバースネルソンデスロック／エルボー／エルボースイシーダ
B39/45-V1	森嶋 猛	プロレスリング・ノア	190	130	ヘビー	21	18	16	19	74	アメーズインパクト(チョークスラム)／バックドロップ／スクラップバスター／フェイスロック／レフトハンドクラッチ式ラクダ固め(『1』キャメルクラッチ)／グランド・キャニオン
B40/45-V1	力皇 猛	プロレスリング・ノア	191	125	ヘビー	22	17	16	21	76	タックル／ベアハッグ→ブレインバスター／パワーボム／無双／ショートレンジラリアット
B41/45-V1	大谷 晋二郎	ZERO1-MAX	181	107	ヘビー	19	19	21	20	79	顔面ウォッシュ／スパイラルボム／コブラホールド／ドラゴンスープレックスホールド(フルネルソンスープレックス)／スワンダイブ式ミサイルキック／キングコブラホールド
B42/45-V1	佐藤 耕平	ZERO1-MAX	193	105	ヘビー	19	20	17	19	75	裏投げ／腕ひしぎ十字固め／ロックボトム／ファルコンアロー(デスブランド)
B43/45-V1	高岩 竜一	ZERO1-MAX	178	95	Jr.	21	18	20	21	80	デスバレーボム／もちつきパワーボム／ラリアット／宣言付きブレーンバスター／ジャーマンスープレックス
B44/45-V1	藤田 ミノル	ZERO1-MAX	181	131.5	ヘビー	18	20	17	21	76	BONEYARD／フジタドライバー(TTD)／フェースキック／ドラゴンスープレックスホールド(フルネルソンスープレックス)／サスケだまし(『1』サドンインパクト)
B45/45-V1	藤原 喜明	ZERO1-MAX	186	108	ヘビー	16	16	23	18	73	一本足頭突き／腹固め／脇固め／アキレス腱固め
ホワイトカード											
W01/33-V1	石狩 太一	全日本プロレス	177	85	Jr.	15	20	19	16	70	ドロップキック／ミサイルキック／鬼葬／ブラックメフィスト(WA4)
W02/33-V1	諏訪間 幸平	全日本プロレス	188	120	ヘビー	20	17	18	16	71	キッチンディスポーザー／スープレックス各種／ジャンピングニーバッド
W03/33-V1	土方 隆司	全日本プロレス	175	95	Jr.	18	19	18	17	72	フィッシャーマンズバスター／裏投げ／ダイビングエルボー
W04/33-V1	ブキャナン	全日本プロレス	197	140	ヘビー	19	20	18	17	74	フライングレッグドロップ／シザースキック／三角飛び式ボディプレス／顔面蹴り／アイアンボム(アイアンクロースラム)
W05/33-V1	本間 朋晃	全日本プロレス	181	102	ヘビー	18	18	16	21	73	ダイビングヘッドバット／クレイジーエルボー／シャリマティー
W06/33-V1	宮本 和志	全日本プロレス	182	102	ヘビー	20	18	17	16	71	スウィングコブラクラッチ／ブリティッシュフォール(『1』リバースDDT)／スワントーンボム
W07/33-V1	石井 智宏	FREE	171	100	ヘビー	19	16	18	18	71	垂直落下式ブレーンバスター／TIM／エルボー／ラリアット

自衛用のコスト8技以外、どこを取っても猪木を象徴するような技で構成されたデッキ。あのスタン・ハンセンにさく裂させた掟破りの逆ラリアットなど、意外性のある隠し玉を組み込んでみるのもある意味猪木らしい。延髄斬りが前作のカードにしか無いので、持っていない人はトレードなどで手に入れたい。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	アリキック	打撃
	0	『1』ショルダーアームブリーカー	関節
	1	ナックルアロー	打撃
	3	ボディスラム	投げ
LV2	4	コブラツイスト	関節
	5	腕十字固め	関節
	5	ジャーマンスープレックス	投げ
	5	『1』延髄斬り	打撃
	6	パイルドライバー	投げ
LV3	6	卍固め	関節
	7	アントニオドライバー	投げ
	8	雪崩式垂直落下ブレインバスター	投げ

※『1』は前作のカード

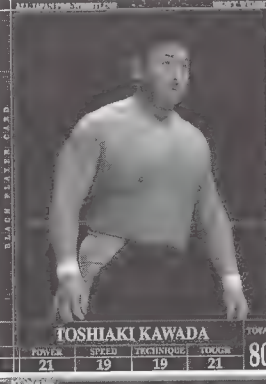
藤波 辰爾

WWWFJr.ヘビー級のベルトを持って凱旋帰国し、ヘビー級に転向したころのドラゴン。ドラゴンバックブリーカーが欲しいところだが、代用できる技がケブラドーラコンヒーロぐらいなのが残念。対戦相手二人の首を折った伝説を持つ、ドラゴンスープレックス(フルネルソンスープレックス)を必殺技に設定しよう。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	顔面張り手	打撃
	1	スモールパッケージホールド	関節
	3	ボディスラム	投げ
	4	『1』キーロック	関節
LV2	4	ドラゴンスクリュー	投げ
	5	足4の字固め(キラ)	関節
	5	ドラゴンロケット	打撃
	5	『1』ドラゴンスリーパー	関節
LV3	6	卍固め	関節
	6	さそり固め	関節
	7	フルネルソンスープレックス	投げ
	8	雪崩式垂直落下ブレインバスター	投げ

※『1』は前作のカード

●有名タッグチームを作ってみよう①：プロレス界で活躍中のタッグチームを紹介。「バトクラ2」で結成してみるのも面白いだろう。 <新日本>天山 広吉&中邑 真輔(星野総裁提供・賞金タッグトーナメント優勝)、中邑 真輔&棚橋 弘至(IWGPヘビー級タッグ王者)。 <ノア>三沢 光晴&小川 良成(元GHCヘビー級タッグ王者)、丸藤 正道&KENTA(ディファカップ優勝)。

カード番号	選手名	所属団体	身長	体重	階級	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	得意技
W08/33-V1	中嶋 勝彦	FREE	175	82	Jr.	16	22	17	15	70	正拳突き／まわし蹴り／ハイキック／ジャーマンスープレックス
W09/33-V1	後藤 達俊	新日本プロレス	180	115	ヘビー	18	16	15	19	68	バックドロップ／ラリアット／ニードロップ／ジャーマンスープレックスホールド
W10/33-V1	平田 淳嗣	新日本プロレス	183	115	ヘビー	19	16	19	17	71	魔神風車固め／ダイビングヘッドバット／ジャンピングパワーボム／ラリアット／ジャーマンスープレックスホールド
W11/33-V1	ヒロ斎藤	新日本プロレス	175	108	ヘビー	20	16	17	16	69	セントーン／ヌカドーラ／キチンシンク／ジャーマンスープレックスホールド
W12/33-V1	魔界5号	新日本プロレス	187	108	ヘビー	17	20	18	17	72	ハイパーニー空牙／ハイキック／ヒザ蹴り／魔界スリーパー
W13/33-V1	安田 忠夫	新日本プロレス	193	120	ヘビー	20	15	17	20	72	タイガードライバー／フロントスープレックス／パンチ／ギロチンチョーク／ダブルアームスープレックス
W14/33-V1	矢野 通	新日本プロレス	186	110	ヘビー	18	17	19	17	71	フロントスープレックスホールド／逆エビ固め／カナディアンバックブリーカー／スピアー／霧吹き(毒霧)／イス攻撃
W15/33-V1	吉江 豊	新日本プロレス	180	150	ヘビー	21	16	17	20	74	裏拳／雷電ドロップ／ボディプレス／キャメルクラッチ／ボディスプラッシュ／カナディアンバックブリーカー／ベアハッグ
W16/33-V1	泉田 純	プロレスリング・ノア	185	139	ヘビー	19	17	15	18	69	不入ドム／隕石(『1』ダイビングヘッドバット）／チョークスラム／大外刈り
W17/33-V1	永源 遙	プロレスリング・ノア	178	110	ヘビー	15	13	15	14	57	ジャイアントスイング／エルボードロップ／唾攻撃／リバースインディアンデスロック
W18/33-V1	菊地 毅	プロレスリング・ノア	177	99	Jr.	17	18	17	16	68	ゼロ戦キック(レッグラリアット）／火の玉ボム／火の玉クラッシャー／原爆固め(ジャーマンスープレックス)
W19/33-V1	潮崎 豪	プロレスリング・ノア	183	100	ヘビー	16	16	16	15	63	ドロップキック／ミサイルキック／エルボー／ジャーマンスープレックスホールド
W20/33-V1	鈴木 鼓太郎	プロレスリング・ノア	173	83	Jr.	16	22	19	16	73	ファンネル(619）／ブルーディスティニー(ゴリースペシャル）／ピット／インコム／アクシズ(高角度バックドロップ）／エンドレスワルツ／ミステリオ・ラナ(フランケンシュタイナー）／トルニージョ
W21/33-V1	トレバー・ローデス	プロレスリング・ノア	195	110	ヘビー	19	16	15	17	67	ショルダーバスター／ダイビングボディプレス／ダイビングブルドッキングヘッドロック
W22/33-V1	百田 光雄	プロレスリング・ノア	173	92	Jr.	15	14	18	14	61	バックドロップ／トペスイシーダ(ドラゴンロケット）／サムソンクラッチ／横入り式エビ固め
W23/33-V1	ラッシャー木村	プロレスリング・ノア	185	125	ヘビー	15	13	16	15	59	ブルドッキングヘッドロック／ラッシングラリアット／クロスチョップ
W24/33-V1	リッキー・マルビン	プロレスリング・ノア	169	79	Jr.	16	22	19	16	73	リッキー・ラナ(フランケンシュタイナー）／トルニージョ／ビヨンビヨンスプラッシュ(スワンダイブ式ボディアタック)
W25/33-V1	小笠原 和彦	ZERO1-MAX	177	91	Jr.	15	20	17	17	69	後ろ回し蹴り／正拳突き／カカト落とし／手刀
W26/33-V1	キング・アダモ	ZERO1-MAX	175	140	ヘビー	19	17	17	19	72	アダモプレス(ボディプレス）／アダモスプラッシュ（ダイビングボディプレス）／サモアンスラム／フットスタンプ
W27/33-V1	坂田 亘	ZERO1-MAX	175	87	Jr.	17	20	19	15	71	ミドルキック／ワタルロック／ツームストンパイルドライバー／張り手／逆片えび固め
W28/33-V1	テングカイザー	ZERO1-MAX	不明	不明	ヘビー	18	20	17	18	73	テングトルネード(ムーンサルトプレス）／トペコンヒーロ／ローリングソバット／ペディグリー（ダブルアームフェイスバスター)
W29/33-V1	浪口 修	ZERO1-MAX	174	83	Jr.	14	16	16	15	61	ドリームキャッチ／スワンダイブ式ミサイルキック／ジャーマンスープレックス／回転エビ固め
W30/33-V1	日高 郁人	ZERO1-MAX	172	85	Jr.	15	20	19	16	70	ショーンキャプチャー（ひざ十字固め）／飛打キャッチ／イグチボム(『1』ジャンピングパワーボム）／ミスティックフリップ(不知火）／アイルビーバック
W31/33-V1	星川 尚浩	ZERO1-MAX	173	90	Jr.	16	19	18	17	70	スペシャル流星キック／流星レッグロック／流星ロック／ローキック連打
W32/33-V1	山笠Z"信介	ZERO1-MAX	180	94	Jr.	17	19	17	16	69	ドロップキック／ジェットドロップキック／バカヤロー張り手／弾丸タイム
W33/33-V1	レオナルド・スパンキー	ZERO1-MAX	173	79	Jr.	17	19	19	17	72	スライスブレッドNo.2（不知火）／ミサイルキック／トラースキック／ムーンサルトプレス

カズ・ハヤシ

全日本プロレスJr.ヘビー級のエース。ウラカン・ラナ系の技はフランケンシュタイナーで、得意技のファイナルカットは微妙に似ているドラゴンスリーパーやリバースDDT辺りで代用するといいかも。フラッシングエルボーはジャンピングエルボードロップで代用し、あのアクションを頭の中で描くといい(笑)。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	エルボー	打撃
	1	スモールパッケージホールド	関節
	3	フランケンシュタイナー	投げ
	3	リバースインディアンデスロック	関節
	4	プランチャスイシーダ	打撃
LV2	4	ローリングソバット	打撃
	5	『1』ジャンピングエルボードロップ	打撃
	5	『1』ドラゴンスリーパー	関節
	6	『1』スワンダイブ式ミサイルキック	打撃
LV3	6	ムーンサルトプレス(キラ)	打撃
	7	WA4	投げ
	8	雪崩式垂直落下ブレインバスター	投げ

※『1』は前作のカード

川田 利明

現在の川田を想定したデッキ。最近のフィニッシュホールドはデンジャラスキック(PK)や顔面ハイキックが多いので、必殺技設定はそのどちらかで。ゲーム性を重視するなら垂直落下式ブレインバスターだろう。PKとハイキックを胴絞めスリーパーホールドとジャーマンホイップに替えれば、聖鬼軍時代の川田に！

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	逆水平チョップ	打撃
	1	フロントハイキック	打撃
	3	ハイキック	打撃
LV2	4	ステップキック	打撃
	4	ラリアット	打撃
	4	顔面ハイキック	打撃
	5	逆片えび固め	関節
	5	PK	打撃
LV3	6	『1』高角度パワーボム	投げ
	7	『1』垂直落下式バックドロップ	投げ
	7	ストレッチプラム	関節
	8	垂直落下式ブレインバスター	投げ

※『1』は前作のカード

●有名タッグチームを作ってみよう②：<ノア>金丸 義信&杉浦 貴(GHCJr.ヘビー級タッグ王者)。<ZERO1-MAX>日高 郁人&藤田 ミノル(NWAライトタッグ王者)。<全日本>太陽ケア&ジャマール(世界タッグ王者)、カズ・ハヤシ&レオナルド・スパンキー(元NWAライトタッグ王者)。<フリー>長州 力&石井 智宏(師弟タッグ)、佐々木 健介&中嶋 勝彦(師弟タッグ)。

広大な冒険の舞台を隅々まで遊び尽くせ!

『Quest of D（以下、QOD）』Ver.1.20稼働から約2カ月。新規ダンジョン&システムの攻略も一段落した今月は、D.net関連の新要素から旧シナリオの変更点などを詳しく解説！ Ver.1.20から始めた中級者～熟達した冒険者まで、必見の攻略内容でお届けしていくぞ!!

チャットアイコンデザインコンテスト・次号にて結果発表!!

★前号で告知したチャットアイコンデザインコンテストは、無事6月20日をもって締め切らせていただきました。多数のご応募、ありがとうございます。現在、『QOD』開発スタッフの方々に優秀作を選んでいただいており、次号にて発表の予定です。君のアイコンが採用されるかも!?

「チャットデザインのご応募ありがとうございます！ 予想を超える反響に「やったぜ！」連打です。なるべく多くのアイコンを採用しようと思いますので、発表をご期待ください。ちなみにデザイナーの作業負荷を減らすための募集だったりするのは秘密です」『QOD』プランナー：松並K（柿）

※今回の応募に関してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

Quest of D（Ver.1.20）
■メーカー：SEGA-AM2/セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■バージョンアップ日：2005年4月26日
■使用基板：Chihiro™

冒険に役立つ知識を伝授！

冒険者指南書

常に進化を遂げているD.net関連の新要素に加えて、抜群の性能を秘めたモンスター武器リストなどを公開！ 知っているようで意外と知らないテクニック&基礎知識も掲載しておくので、しっかりと覚えよう。

通り名のプレイスタイル

現バージョンの追加要素である通り名は、文字通り「特定の条件を満たすと獲得可能な称号」のようなモノ。その取得条件となるのがリストに挙げた5項目。それぞれに設定された条件をこなすことで、対応した通り名を獲得できる。

獲得した通り名についてはD.netの設定項目で確認&変更可能で、自分の好きな通り名を付けられる。ただし通り名が上書きされる自動設定以外だと、新しい通り名を取得しても気付かないことがある。こまめにチェック！

原則的に取得条件は、複数の条件&複数回をこなすことでクリアとなる。

獲得した通り名はD.NETで確認&設定。設定後はチェックを忘れずに。

通り名の取得ポイント

●モンスター討伐数
倒したモンスター&ボスに関連した通り名。武器などの直接攻撃、魔法などの遠距離攻撃による討伐数でポイントアップ。

●GOLD獲得数
文字通りにプレイ中に回収したGOLDで得られる通り名。具体的には金・銀・銅の獲得数に応じてランクがアップする。

●レア獲得回数
ダンジョンから持ち帰って獲得したeアイテムに関連する通り名。コモン、アンコモン、レアのeアイテム獲得数でアップ。

●ジャストガード成功回数
ダメージ軽減効果を持つジャストガード関連の通り名。ジャストガードの成功回数に加えて、被ダメージ回数も影響する。

●味方回復回数
文字通りに味方への回復行為で得られる通り名。HP・ENごとの回復回数に加えて、自分の死亡した回数もランクに影響。

通り名のカテゴリー	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
モンスター討伐数	狩人	スレイヤー	モンスターハンター	バトルマスター	???
GOLD獲得量	バウンティハンター	ブルジョワ	セレブ	アルスターの名士	ミリオネア
レア獲得回数	グレイブロバー	レアハンター	トレジャーハンター	アイテム鑑定士	???
ジャストガード成功回数	ディフェンダー	ガーディアン	鋼の壁	アルスターの守護神	シールドマスター
味方回復回数	ヒーラー	メディック	魔界の救命士	慈悲深き冒険者	地上に舞い降りた天使

通り名の種類とレベル

獲得可能な通り名は、一部を除いてそれぞれの種類ごとに現在5段階のレベルが判明している。初期の通り名は簡単に得られるが、高レベルともなれば条件を意識したプレイスタイルが必要となるだろう。

また、県別ランキングやイベントランキング系の特殊な通り名については、一度獲得しても順位変動などに応じて例外的に消えることがある。

クエストの名声

非売品eアイテムなどが報酬となるクエストには、ダンジョン倶楽部や通り名などと違った名声レベルが存在する。基本的には依頼されたクエストを成功させると知名度が上がり、一定数で名声レベルがアップ！ 一度クリアしたクエストの報酬はGOLDに変更されるが、同じクエストを繰り返しても知名度は上がるのでうまく活用しよう。

Lv.1:運命の章

虚空や灼熱といった通信協力ダンジョンのゴブリンロードが狙い目。一人プレイで即クリアだ。

Lv.1ではクエストでのみ入手可能なウッドグローブが報酬の「ゴブリン族の目を5個手に入れろ」がオススメ。灼熱2Fなどでも手に入るため、無理にシナリオをこなさなくても知名度を上げられる。

Lv.2:森羅の章

最上級の白夜に通うだけでクリア可能なのでオススメ。一人プレイなら死者などが簡単でいい。

Lv.2クエストでは、報酬品としてフードローブが手に入る「スケルトン族の頭骨を5個手に入れろ」が大安定。高難度ダンジョンに登場するスケルトンナイトも対象となるので繰り返しプレイも問題無し。

クエスト報酬と名声レベルの上限：[illegible] D.netで依頼者に会うことで依頼が解除される仕組みだ。また、現時点における名声レベルの上限はLv.2まで。今後、配信されるであろう新たなクエストが待ち遠しい限りだ。

知って得する？豆知識

別行動で時間が止まる!?

通信協力プレイでは、回線の状況によってはデータ遅延によるタイムラグが発生する。大抵の場面では非常にやっかいな存在だが、こと中ボス扱いのルームガーダー戦においては話が別。協力プレイ中は「1P」が付いたプレイヤーの情報が優先されるため、遅れてワープすれば[illegible]、1Pのプレイヤー出現までモンスターの動きを止められるぞ!

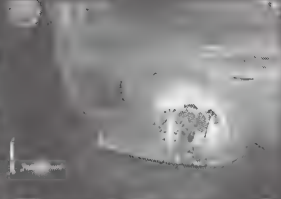
他プレイヤーのワープを追いかけて、1Pの人が即座にワープすればOKだ。

直接攻撃扱いでなければ追い打ちの被害も軽微。ルームガーダー戦は要注意だ!

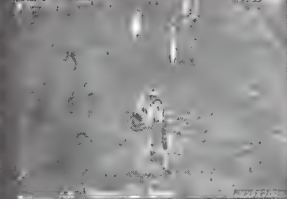
石化後の追い打ち注意!?

コカトリスのブレス攻撃などによる石化状態は、一定時間の経過による回復のほか、追い打ちをくらうことでも解除される。この際に受ける追い打ちについては、ダメージこそ低いが……防具類の耐久力が大幅に減少。耐久力の低い防具だと、劣化ガスを踏むのとほぼ同等な勢いで耐久力が減るので要注意! 石化攻撃を持つモンスターは、慎重に対処していくこと。

直前ガードでダメ軽減!!

攻撃がヒットする直前にタイミング良くガードボタンを押せば「Just Guard !」の画面表示とともにジャストガード成立! この特殊ガードには被ダメージの軽減効果があり、モンスターの攻撃力や自分の防御力に関係無く、被ダメージを一律1に抑えられるという優れモノ。敵の攻撃モーションが分かりやすいボス戦などで活躍する、重要テクニックだ。

[illegible]装備時の実用度は高め。とはいっても狙い過ぎは大ケガの元なので注意しよう。

投てきは[illegible]攻撃扱い!!

「魔法で敵を○○体以上倒せ」のサブミッションは、これまで魔法攻撃を持たない戦士に取ってはクリアが難しかった。しかし、強攻撃で投てき可能なオウルバイクやイーグレットといった武器を持ち込めば問題解決! これらの遠距離攻撃は魔法攻撃としてカウントされるため、攻撃魔法スキルを持たない戦士でもスクロールに頼らずサブミッションをクリアできる。

仕掛けと連動した柵向こうのモンスターを倒すのに便利なのでうまく活用しよう。

新たな要素として追加されたモンスター武器は、通常のeアイテムと違った性質を秘めた武器&防具。原則的に合成不能なため、耐久力がゼロになると消滅してしまうが…その代わりに職業補正を受けない優れた特性を持つ。

しかも、合成前の状態を比べてみると、ほとんどが店売りのeアイテムより高い性能。アイテム資産が少ない新米冒険者であれば、限られた軍資金を防具類に回せるのはありがたい限り。トップクラスのモンスターアイテムともなれば、熟練した僧侶や魔法使いでも愛用者が多く、牛人兵の斧や牛人の両手斧は実用性も高い人気アイテムとなる。

ただし、ほとんどのアイテムは耐久力が低く設定されているため、使用中の耐久値確認と予備アイテムの持ち込みは必須。また、専用の攻撃モーションが付いているかどうかもチェックしておきたい。

■Ver.1.20モンスター武器　データリスト

アイテム名称	[illegible]	攻撃力	防御力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	備考
小鬼の包丁	——	25	——	——	0	0	0	0	0	——
盗賊のダガー	AAA	33	——	DEX+10	0	0	0	0	0	——
暗殺者のダガー	AAA	45	——	DEX+15	0	0	0	0	0	——
骸骨の剣	——	33	——	——	0	0	0	−10	0	——
蜥蜴の剣	AA	40	——	STR+5	0	0	0	0	0	——
蜥蜴護衛兵の剣	AA	60	——	STR+10	0	0	0	0	0	——
小鬼の剣	——	27	——	——	0	0	0	0	0	——
小鬼君主の剣	——	50	——	MIN+6	+3	+3	+3	+3	+3	——
犬頭鬼の剣	——	33	——	AGI+6	0	0	0	0	0	——
骸骨騎士の剣	A+G	52	——	——	0	0	0	−10	0	——
骸骨騎士の炎剣	A+G	25	——	——	+10	−5	0	−10	0	炎属性ダメージ
骸骨騎士の雷剣	A+G	25	——	——	−5	+10	0	−10	0	雷属性ダメージ
蜥蜴槍兵の槍	——	42	——	STR+6	0	0	0	0	0	——
王族蜥蜴の槍	AAA	60	——	STR+10	0	0	0	0	0	——
犬頭鬼の槍	——	45	——	DEX+8	0	0	0	0	0	——
火蜥蜴の槍	A+G	30	——	——	+20	−10	0	0	0	炎属性ダメージ
氷蜥蜴の槍	A+G	30	——	——	−10	+20	0	0	0	氷属性ダメージ
邪鬼の斧	AAA	46	——	STR+4	0	0	0	0	0	
邪鬼の炎斧	AAA	22	——	STR+6	+10	−5	0	0	0	炎属性ダメージ
邪鬼の氷斧	AAA	22	——	STR+6	0	+10	−5	0	0	氷属性ダメージ
邪鬼の雷斧	AAA	22	——	STR+6	−5	0	+10	0	0	雷属性ダメージ
牛人の斧	A+G	50	——	STR+8	0	0	0	0	0	——
牛人兵の斧	A+G	62	——	STR+10	0	0	0	0	0	——
山賊の斧	A+G	44	——	AGI+8	0	0	0	0	0	強攻撃で投てき
骸骨の斧	——	40	——	——	0	0	0	−10	0	——
骸骨の氷斧	——	18	——	——	0	+10	−5	−10	0	氷属性ダメージ
犬頭鬼の斧	——	38	——	DEX+5	0	0	0	0	0	——
邪鬼首領の斧	A+G	58	——	DEX+8	0	0	0	0	0	——
邪鬼首領の炎斧	A+G	24	——	DEX+10	+10	−5	0	0	0	炎属性ダメージ
邪鬼首領の氷斧	A+G	24	——	DEX+10	0	+10	−5	0	0	氷属性ダメージ
邪鬼首領の雷斧	A+G	24	——	DEX+10	−5	0	+10	0	0	雷属性ダメージ
牛人の両手斧	A+G	62	——	STR+10	0	0	0	0	0	——
黒魔術師の鎌	——	40	——	INT+15	0	0	0	−10	+20	——
小鬼の棍棒	——	44	——	——	0	0	0	0	0	スタン効果
犬頭鬼の棍棒	——	30	——	AGI+5	0	0	0	0	0	——
巨人の棍棒	——	54	——	STR+8	0	0	0	0	0	
骸骨の杖	——	25	——	——	0	0	0	−10	0	——
骸骨の氷杖	——	10	——	——	0	+10	−5	−10	0	氷属性ダメージ
邪鬼の杖	A+G	38	——	——	0	0	0	0	0	——
邪鬼の炎杖	A+G	12	——	——	+10	−5	0	0	0	炎属性ダメージ
邪鬼の氷杖	A+G	12	——	——	0	+10	−5	0	0	氷属性ダメージ
邪鬼の雷杖	A+G	12	——	——	−5	0	+10	0	0	雷属性ダメージ
魔術師の杖	——	28	——	INT+10	0	0	0	0	0	——
骸骨の盾	——	——	5	——	0	0	0	−5	+5	
蜥蜴の盾	——	——	7	——	0	0	−5	0	+5	——
蜥蜴護衛兵の盾	——	——	12	——	0	0	−5	0	+5	
小鬼の盾	——	——	4	——	0	0	0	0	+5	——
犬頭鬼の盾	——	——	8	——	0	0	0	0	+5	
邪鬼の盾	——	——	6	——	0	0	0	0	+5	——

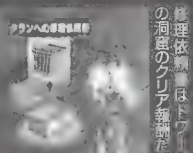
[illegible]の落とす牛人の斧は耐久力が高く使いやすい。

INTがダメージに上乗せされる属性武器は魔法使いに最適だ。

神器の劣化について

モンスター武器同様に今バージョンから追加された神器は、耐久力が無くなると月の弓と同様に劣化。所持アイテムから捨てれば再度の入手が可能で、クランの修理依頼書を使えば元の状態に戻すこともできるぞ!

修理依頼[illegible]はトワー[illegible]の洞窟のクリア報酬だ。

QOD事典

通信協力最上級ダンジョン

“白夜の王”徹底攻略 PartII

サンプル装備とフロア4

今回は、通信協力で即戦力になるデッキとeアイテムの紹介と、難関のフロア4を攻略。白夜の王に慣れていない人は装備を参考に、慣れている人はフロア4へ挑戦してみよう。

Text:真瑠世

足手まといにならずに、自分の生存率を高める装備とeアイテムはどれだろう？ ダンジョンと敵の強さに慣れるまでは、これから紹介する堅実な装備を参考にしてほしい。

デッキについては敵を素早く倒すための武器を重視しているものの、ポイントとなるのは遠くの敵を攻撃する武器とスキル。柵の向こう側の敵を倒せた方がいい局面は多く、マップによっては遠距離攻撃が必須になるからだ。

eアイテムはシナリオやオークションなどで比較的入手しやすいものをチョイス。

eアイテムによるステータス強化は、STRと防御力、属性耐性に注目。STRは敵を倒す早さに直結するので、なるべく高い方がいい。ただし、50を超えるとSTRを上昇させてもダメージ上昇率が悪いことを覚えておこう。防御力は、50以上にすれば強力な敵の攻撃も軽減しやすい。50以下の場合、ダメージ軽減があまり期待できないので、回避に集中。属性耐性はトラップでダメージを受けやすい氷耐性を中心に上げるといいぞ。

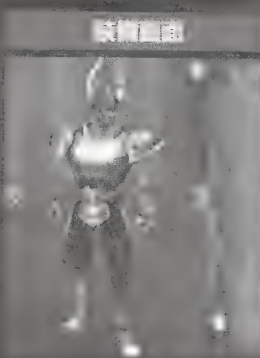
オーラをまとったロイヤルリザードマンDの突きは、即死への序曲。防御力が重要。

戦士編

<サンプルeアイテム>

装備品
- ●アイアンアーマー
- ●ラスティブーツ
- ●グレートヘルム
- ●アイスアミュレット

武器・その他
- ●ルビー×3
- ●ファルシオン
- ●盾or月の弓
- ●グレートアックス×2

高い防御力がウリの戦士。属性耐性が低いので、アイスアミュレットで補強している。デッドエンドによる武器の劣化対策として、両手斧は2本持ち込むといいぞ。大体ルームガーダー戦前後で両手斧を予備にチェンジすることになる。装備品を強化する場合は、足をクロスブーツにすると属性耐性と毒防御に役立つ。また、フレイムアーマー+アイスアミュレットはかなり優秀な組み合わせなので、徐々にステップアップしていこう。

<サンプルデッキ>

- ●ヴァンガードラッシュ（6枚）
- ●デッドエンド（4枚）
- ●スピードアップ（4枚×3）
- ●回復系（計9枚）

片手剣と両手斧によるオーソドックスなデッキ。ヴァンガードラッシュ→デッドエンドの流れを繰り返せば、複数の敵と渡り合えるので頼もしい。エナジー配分に慣れないうちは、ルームガーダー戦とボス戦のみスピードアップを使用し、HP回復系カードを5枚にすると安定するだろう。

僧侶編

<サンプルeアイテム>

装備品
- ●カズラ
- ●ビショップキャップ
- ●クロスブーツ
- ●タフネスリング

武器・その他
- ●ルビー×2
- ●バトルアックス
- ●牛人兵の斧
- ●牛人の両手斧
- ●盾or月の弓

ある程度の防御力と高い属性耐性で、事故死が少ない僧侶。道中はバトルアックスをメインに、要所で牛人の両手斧（遠距離攻撃用）を使う。ボス戦のみ牛人兵の斧を使う形だ。よりパワー型を目指すなら、バトルアックスの代わりに牛人兵の斧を3本持ち込もう。なお、タフネスリングの代わりにパワーリングを装備すると、戦士並みの火力を期待できる。月の弓キャンセル（欄外参照）でオーガラッシュの2段止めを繰り返そう。

<サンプルデッキ>

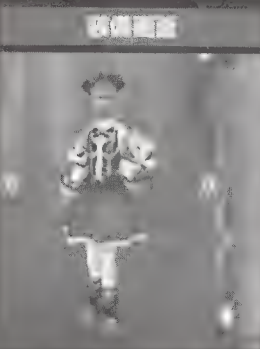
- ●オーガラッシュ（6枚×2）
- ●アーマーブレイカー（6枚）
- ●ソング オブ パワー（7枚）
- ●ヒーリング（1枚）
- ●回復系（計9枚）

多少強引だが牛人の両手斧を使う場合のデッキ。入手がやや難しいため、スピアージャブの最大積みを3セット入れ、槍で装備をまとめるのも手。EN回復系カードを6枚持ち込めば、ソング オブ パワーを戦闘のたびに使えるので火力も抜群。ヒーリングの撃ち過ぎでガス欠にならないように。

<サンプルeアイテム>

装備品
- ●シャドウローブ
- ●ソーサラーキャップ
- ●マジシャンシューズ
- ●★スピードリング

武器・その他
- ●ルビー×2
- ●アクアマリン×3
- ●王族蜥蜴の槍（2本）

防御力よりもINT上昇と属性耐性をチェック。ボス戦到達時にINT90以上を目指そう。装飾品の★スピードリングはDEXが大幅に上昇するので使いやすいが、オークションで入手できなさそうなら特に必要無い。武器は、スピアージャブをメインにするなら王族蜥蜴の槍2本で十分。DEXが上昇するサンダースピアを持っている場合は、迷わず装備しよう。なお、ダッシュ攻撃主体の場合は劣化が気になるので、予備をもう一つ持ち込むこと。

<サンプルデッキ>

- ●スピアージャブ（6枚×2）
- ●ファイアースピリット（6枚）
- ●ハードインフェルノ（7枚）
- ●回復系（計10枚）

道中は槍とハードインフェルノ、ボス戦でファイアースピリットを撃つスタイルのデッキ。武器スキルである程度のDEXを確保してあるため魔法詠唱もスムーズだ。メイン武器は槍以外では片手斧（牛人兵の斧、邪鬼の雷斧）が有効。ハードインフェルノは柵の奥に居る敵へ積極的に使おう。

月の弓キャンセル：片手武器を装備した状態で、月の弓をタッチした状態にする。そして攻撃を出した直後にUSEボタンを押せば、攻撃の硬直時間をキャンセルできる。[illegible]にUSEボタンを押すのがコツで、ダッシュ攻撃や通常スキルの硬直軽減に役立つ。ただし、盾を装備できないため防御力に不安が残るのが弱点だ。

通称「地獄部屋」行きルート

フロア4経由ルート

フロア4経由でも、大ボスの待ち構える中央の扉を開けることが可能。猛者歓迎の究極ルートを紹介するぞ。

最短ルートに行く

フロア4経由で大ボスを目指す場合、宝玉を無視して必要な戦闘のみをこなすのが基本となる。また、最後のルームガーダー前に回復が無いため、回復系のカードを多めに持ち込みつつ、戦闘力を失わないようなデッキとeアイテムのセレクトが重要だ。

最短ルートについてだが、フロア2は人数によって最短ルートが変わるのがポイント。一人の場合は掲載マップのルート、多人数の場合は普段通り最初の分岐を左右に分かれよう。フロア2は宝玉の条件を満たすと強制戦闘後に中央の扉が開き、回り道をする必要が無くなるからだ。

案内盤には宝玉が無いとダメと書いてあるが、フロア4経由でも大ボスへ行ける!

フロア2のポイント

フロア2は一人用だと最後に回り道をすることになる。2F-Aは柵の向こう側にコカトリスが2体居て、遠距離攻撃が必須。デッドエンドかハードインフェルノなどで素早く倒そう。2F-A、Bは柵の手前に1体、奥に3体出現する。奥の3体は遠距離攻撃を仕掛けてくるので、スタート直後にレバーで柵を開けて奥の3体から倒していこう。

フロア3のポイント

フロア3は宝玉扉の右にある最後の強制戦闘がポイント。3F-Aはフロストサラマンダー+ロバー、そして中央に柵に囲まれたダークマジシャンが居る。一人の場合はルート通りに進むとダークマジシャン以外をスムーズに相手にできるが、ロバーを見逃しやすいので注意したい。残ったダークマジシャンには遠距離攻撃が必須だぞ。

3F-B、Cは似た地形で、出現する敵の位置が違うタイプ。どちらも中央の床スイッチで柵が開き、外周の柵は戦闘後に開く。外周の柵の中の敵は倒さなくてもいいが、マジシャンを最初に倒しておくとその後の展開が楽になる。中央の柵を利用すれば1対1の状況を作りやすいので、手早くクリアしよう。

なお、最短ルートについてだが、3F-Aは地図中の●印のレバーを引くだけで進めることを覚えておきたい。

2F-C / 2F-B / 2F-A / 3F-C / 3F-B / 3F-A

3Fへ

4Fへ

START

フロア4

フロア4には四つの部屋が円状に配置してあり、すべての敵を全滅させるとルームガーダー戦へ進める仕組み。

部屋のつながりは時計回りの一方通行。各部屋は柵で仕切られていて、レバーか床スイッチで開けられる。

各部屋は基本的にダークマジシャン+ミノタウロスサージェント+ロイヤルリザードマンDという凶悪な布陣になっている。特に、柵越しに毒玉と重力弾を連射してくるダークマジシャンが嫌らしい。ダークマジシャンを優先しつつ、柵をうまく使って1対1の状況を作りたいところ。

また、全滅させた瞬間から各部屋で氷噴射が始まるので、出口に近い部屋の敵を最後に倒すことを意識しよう。

柵を利用したデッドエンドも有効。パワー型でなければ一度転ばせたら接近戦で。

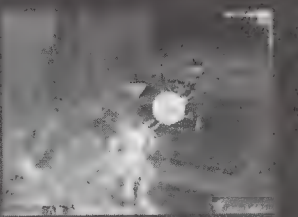
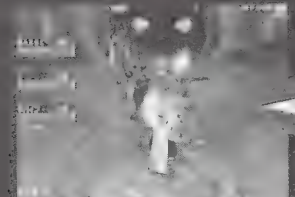
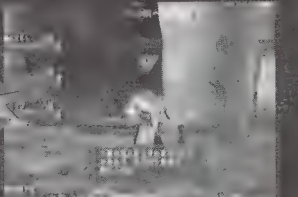
戦士の場合はスチールボディが強力。毒玉でのけぞることなく敵を一気に倒せる。

人数別の方針

フロア4経由のルートは、プレイ人数によって方針がかなり変わってくる。人数による敵の耐久力の変化や、分担行動ができるかどうかで、タイムに影響が出るからだ。

一人用の場合は完全なパターンの構築と対複数の戦闘をどうやって素早く処理するかが問題。特にボス前のルームガーダー戦は、戦士以外だと苦戦を強いられがちだ。

二人の場合は、敵の耐久力があまり高くない上に分担行動もできるため、慣れれば高確率で大ボスを目指せる。

三人、四人の場合は敵の耐久力こそ高いものの、行動を分担すれば、宝玉を入手しつつフロア4を経由するルートでも大ボスを目指せる。意気投合した仲間とチャレンジ!

宝玉をすべて入手しつつフロア4経由で大ボスに到達できる。試してみよう。

多人数の場合なら、宝玉を取る組と先行する組に作業分担すれば…

QOD事典

フロア4:戦闘終了後の氷噴射は一カ所をのぞいて噴射のすき間をぬって進める。唯一、スタート地点の部屋から出口の部屋へいくときに噴射しているガスのみ、地形の関係で確実にひっかかってしまう。なお、フロア4経由の場合は武器の劣化が激しいので、予備の武器を多めに持ち込むようにしよう。強敵が多い代わりに、モンスタードロップも期待できるぞ。

新たなる挑戦者たちに捧ぐ

旧シナリオ総復習

継承されたシナリオのうち、難度の高いものをピックアップ。ランクSを取れていない人は、ここで攻略法をマスターしよう。今バージョンで難度が上がったものも多いので、二度目の挑戦でも油断はできないぞ。

Text:ちゃっきー

2章-2

黒騎士の挑戦

ボスとして登場する黒騎士は、これまでに無い強敵。しかし、攻略法を知っていれば意外なほど楽に倒せる。

僧侶や魔法使いは、弱点となる炎&聖魔法を軸に戦うのが楽。魔法を跳ね返すプロテクトマジックに注意し、魔法を撃ち込もう。黒騎士が走ってきたら、走り&回避動作でダッシュ斬りをかわしていく。

戦士系の場合は、付かず離れずの距離を動きつつ、黒騎士の攻撃をかわしたらダッシュ攻撃。ヒザを着いたら、強力な攻撃をたたき込め！

毒球は引き付けてから回避動作。地面に当てて消そう。

攻撃を誘い、そのスキに攻撃するのが近距離戦の基本。

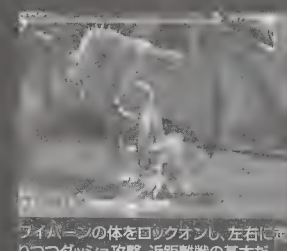
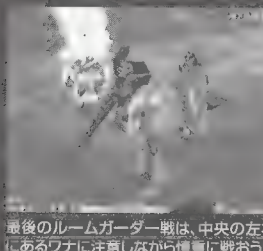
魔法攻撃の際は、ピンク色のシールドに注意すること。

外伝3

魔獣の檻

大型ボスのワイバーンが登場。装備が整っていない状態ではかなりの強敵となるので、対策を練っておこう。

魔法を主体とするキャラの場合は、遠距離で戦うことになる。使う魔法は炎系がベストだが、そのほかのものでもOKだ。ワイバーンが走ってきたら、回避動作を活用してしっかりかわそう。連続して走ることが多いので、その後も油断しないように。

武器攻撃で戦うときは、ワイバーンの周りを回るように動き、ダッシュ攻撃を当てていくのが基本。尻尾攻撃は必要経費と考えよう。密着状態なら空振りすることも多い。

ワイバーンの体をロックオンし、左右に走りつつダッシュ攻撃。近距離戦の基本だ。

最後のルームガーダー戦は、中央の左右にあるワナに注意しながら慎重に戦おう。

2章-4

妖精王の帰還

入り組んだマップと数々の仕掛けが、このシナリオの特徴。効率のいいルートを確立し、確実にランクSを獲得しよう。

仕掛けが多いこのダンジョンで、討伐率を100%にするのは非常に難しい。そこで、ランクSの最低条件となるサブミッションクリア&コンティニュー無し、討伐率60%以上を目指すルートを考えよう。

オススメルートは下に示した通り。スタート近くの④地点にワープするまでは右の壁、その後は左の壁に沿って進むのが基本だ。ただしこれだけでは少し足りないので、途中ⓐ&ⓒ地点に寄り道し、出現モンスターを討伐しよう。

召喚モンスターには、ⓐ地点のファンガス×3、ⓑ地点のファンガス×2を倒させるのがオススメ。達成前に倒されることが無いよう、待機&攻撃の指示コマンド(チャット)でしっかり誘導すること。

B3F

B2F

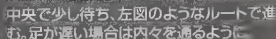
B1F

QOD事典 [illegible] という印象を持っている人も、再挑戦してみては?

2章-5

モイ・トゥラの攻防

第2章のラストに位置する難シナリオ。大きくパワーアップしたラスボス、魔竜バロルとの死闘を制するのだ!

ダンジョン攻略のポイント

サラマンダーやヘルハウンドなど、炎系の敵が多数出現するこのダンジョン。挑戦する前にファイアーアミュレットなどを集め、炎耐性を十分に上げられる準備を整えよう。

仕掛けで大きなポイントとなるのは、最後のワープにつながる「田」の字状の道。ここは、中央エリアから左に示した図のように進めば、中央奥の扉を開けることができる。

中央で少し待ち、左図のようなルートで進む。足が遅い場合は内々を通るように。

最強の強敵 魔竜バロル

今バージョンになって動きに磨きがかかった魔竜バロルは、ラスボスにふさわしい最強の敵。道中で回復アイテムをできるだけ温存し、全精力を持ってこれに対抗しよう。

魔法で戦う場合は、氷&聖魔法が中心。胴体をロックオンし、正面やや右(左)から撃ち込もう。バロルはこちらを向こうと動くので、弱点の頭に当たることも多い。

武器攻撃で戦う際は、まず真後ろのポイントを取るのが先決。ここから攻撃をしかけつつ、バロルが尻尾攻撃を繰り出したら後ろを向いてガードしよう。ただし尻尾攻撃の2発目はガード不能なので、1発目ガード後はすぐさま回避動作を行なうこと(くらってもダメージは小さい)。

雷球は、黒騎士戦と同じ要領で対処。エナジーに余裕があれば全方位攻撃でも可。

真後ろから攻撃しつつ、尻尾が来たらガード→回避動作。これが近距離戦の基本だ。

神器クラウ・ソナスが大活躍

第3章の炎の神殿で手に入る神器クラウ・ソナスは、モイ・トゥラの攻防でも高い能力を発揮する。取りに行っておけば、攻略が楽になるぞ。神器を獲得するだけなら、難易度はノーマルでもOKだ。

職業別ワンポイント

魔法使い

道中はクラウ・ソナスが欲しいところ。1本では劣化するので、ほかの武器も持っていこう。バロル戦は、スキルorスクロールのブリザードでダメージを与えていく。Dカードが足りないなら、eアイテムのスクロール(D.NETで購入可能)も持ち込もう。筐体ショップで購入できるフロストバイトもいい。

遠距離からの魔法攻撃のみが頼り。Dカード&eアイテムのスクロールも使おう。

僧侶

ボス戦がキモ。最初は上の攻略を参考に武器攻撃で戦い、バロルの体力が半分を切ったら遠距離からの魔法攻撃に切り替えよう。最強の聖魔法となるホーリーボルトがあるなら、必ずデッキに入れていきたい。もし持っていないなら、ホーリーライトニングか職業スキルのオラクルを使っていこう。

武器攻撃のみで倒し切るのは難しい。エナジーを温存し、魔法も使おう。

戦士

道中は食料のやりくりがカギ。HP減少状態のまま進み、肉系アイテムを温存するなどの工夫をしよう。バロル戦はスチールボディを使って後方から攻撃。使う武器スキルは、両手剣のバスタースラッシュがベストだ。神器クラウ・ソナスや、途中で拾えるeカードのドラゴンキラーを活用するといい。

武器や両手剣のスキルで攻撃力を強化し、スチールボディを使えて斬りまくれ。

神器クラウ・ソナスは、炎の神殿だけでなくモイ・トゥラの攻防でも力を発揮。

外伝島A-7

古の城

ボスとして登場するブルードラゴンは、今バージョンで強化された難敵。衝撃波と氷柱への対応がカギだ。

ブルードラゴン戦

魔法を主体に戦うのであれば、特に問題は無い。氷結状態以外は、炎、雷、聖魔法がどれも効果を発揮するので、これでダメージを与えよう。

問題は武器攻撃で戦うとき。ほかのドラゴンと同様後方から攻撃するのが基本になるが、回頭スピードが早く、なかなか回り込めない。真後ろのポジションに行くまではヘタに攻撃せず、移動に専念しよう。

後方に回り込んだら、両前足の動作に注意しつつ攻撃。ドラゴンが両前足を上げたら距離を離し、移動方向を変えながら1周して元の位置に戻ろう。これで、メインの攻撃となる衝撃波と氷柱の両方に対処できる。同じ方向に移動し続けると2本目の氷柱につかまるので、十分注意したい。

武器攻撃主体の場合は、真後ろのポジションを確保することが最初の課題となる。

氷結への対処法

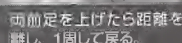
ブルードラゴンは、体力が一定以下になると全身を氷結させる。この間は、ドラゴンの体に触れるだけでダメージになるので十分注意したい。ただ、一度接触した後は攻撃判定が消えるのも特徴。そこで、氷結の瞬間に腹の下で全方位攻撃を行なってみよう。これでも接触したのと同じ扱いになり、氷結中も武器攻撃ができるようになるぞ。

また、氷結中のドラゴンは炎以外の魔法をほぼ受け付けなくなり、物理耐性もアップする。有効な攻撃手段が無いなら、解けるまで逃げ回ろう。

衝撃波がきても、氷柱がきても同じ動作でOKだ。

両前足を上げたら距離を離し、1周して戻る。

両前足を高く掲げたら氷結の合図。すかさずドラゴンに密着し、全方位攻撃だ。

QOD事典 衝撃波と氷柱の見分け方 両前足を上げる動作だけでは、衝撃波なのか氷柱なのか分からない。しかし、ドラゴンの動きをよく見ていると、[illegible]。[illegible]ドラゴンがこちらに回転しようと向きを変えるのが[illegible]。一方の氷柱の[illegible]は、向きを変えることが[illegible]。[illegible]覚えておこう。

今月は、六角形のグラフが示すドライバー能力の上げ方をお伝えしよう。それに加え、隠し要素をすべて公開した完全保存版!! 『スリルドライブ3』を遊び尽くし、はじけたドライバーっぷりをアピールしようぜ!!

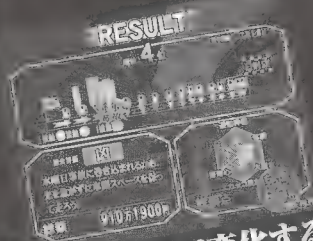
徹底的にスリルを追求する手引きの書

スリルドライブ3

スリルドライブ3
■メーカー：コナミ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア
■発売日：2005年5月下旬（稼働中）
■使用基板：—

Text: 閃屋

これで本性丸わかり 六角チャート

ドライバーとしての資質を表す六角チャートは、プレイヤーの行動によってリアルタイムに変動する。すべてを上昇させるには、「安全」と「無謀運転」という相反する運転を要求されて大変だが、やってやれないことはないはず。各パラメータの上げ方を参考にして、美しいグラフを完成させよう!

走り方次第で変化する! あなたの本性は……?

運動神経

攻め攻めの運転求む

急ブレーキや急加速、車のそばギリギリをすり抜けることなどで上昇する。ただし、衝突したり事故を起こすとパラメータが下がるので、やり過ぎには注意。

事故らずに飛ばし続けろ!!

I.Q

何事もソツなくこなせ!!

I.Qの高さ、つまり頭の賢さは、いかに物事をうまくこなしているかが問われる。トップの座をキープすることや、無事故で運転を続ければ上昇するぞ。

一位をキープ!! しかも安全運転

好奇心

何にでも興味を示せ

好奇心を上げるには、何事にも興味を持つこと。ドライブスルーを利用したり、運転中にスタートボタンで切り替わる視点を変えることで上がっていく。

ドライブスルーは必ず通過するべし!!

体調

事故を起こすとダウン

スタート時に唯一満タンの体調ゲージは、事故を起こすごとに下がっていく。シートベルトを付けずに事故ってしまうと大幅にダウンするので要注意だ。このパラメータが下がったら、ドライブスルーのバーガーショップで回復できるぞ。

事故ったらドライブスルーで召しませお食事!!

バーガーショップで回復できる体調パラメータ。だが、無事故を心掛けるべし。

カッコ良さ

華麗なドラテクを見せろ!!

車の運転におけるかカッコ良さを追求しよう。ドリフト走行をしたり、ギリギリの車間距離で車を抜き去ると上昇するが、事故を起こすと下降してしまう。

ギリギリを求めてライバルに急接近だ!!

カッコ良さを求めるあまり事故を重ねると、どんどんカッコ悪くなっていくぞ!

大胆さ

攻めの心はいつも全開

フルスロットルを維持し続けたり対向車線を走るなど、大胆な行為で上昇する。パトカーが居るのにシートベルトをしていないと、やはり大胆と判断される。

シートベルト!? そんな物は必要ナシ!!

シートベルトをせずにパトカーをぶっちぎった! これは文句無しに大胆な行動だ。

スリルな豆知識 六角形の能力チャートは、「スリルドライブ」シリーズを知っている人にはもうお馴染み。しかし前作までとは項目が少し異なり、モラル、向上心という二つの項目がなくなった。代わりに追加されたのは体調、好奇心で、これは本作からの新システム、ドライブスルーと深い関わりを持つ項目だ。積極的にドライブスルーを活用してパラメータをアップしよう。

こんなにあった! スリルあふれる隠し要素をすべて公開!!

シークレットシチュエーション

各国のコースに過酷なシチュエーションが発生する隠しコマンドを紹介しよう。慣れたコースも地獄のコースに変ぼうするので、より絶叫度合いが増すぞ。

国旗のアイコンの上に「？」マークが出たらコマンド入力成功。

出現方法

SELECT SITUATION画面で、以下の二つの入力を行ないながら、アクセルかスタートボタンで決定。
●ブレーキを踏む　●ギアを上(DOWN)に入れる

JAPAN

一閃の雷が道路を照らす命綱 土砂降りの田圃を突っ走れ!!

一寸先は闇だが、雷が光る瞬間がチャンス。コースを把握できるぞ。

発生するシチュエーション

夜、雨、雷

序盤は気持ちいいナイトクルージングだが、高速に乗ったとたん降り始める小雨は雷雨に！　暗い田園は、コースを外れないように集中して走ろう。

EUROPE

霧と豪雨が視界を奪う 超激辛シチュエーション!!

よく目をこらすと霧の中にライバル車のテールランプが見えてくるぞ。

発生するシチュエーション

濃霧、雨

前を行く車は、テールランプを頼りに追い抜かなくてはならない。それほど濃い霧が立ちこめて視界が悪くなり、挙げ句の果てには雨も降ってもう大変

U.S.A.

目を射る西陽と陽炎が ダブルパンチの灼熱地獄!!

西陽と陽炎がコースを隠してしまい、とにかく遠くが見渡しづらい。

発生するシチュエーション

斜光、陽炎

通常は最も穏やかなコースが牙をむく。本来は見通しのいい直線が多く、軽快に飛ばせるのがウリのU.S.A.。しかし容赦無く視界が悪くなるので危険！

ミラーモード

ミラーモードでは、コース上のすべてが左右逆転する。右カーブは左カーブに、左側通行の国は右側通行になり、当然ショップの位置も左右逆となる。コースをバッチリ覚えている人ほど、新鮮な感覚で走れるはず。通常コースだけでなく、ミラーモードも制覇してこそ、そのコースを熟知していると言えるだろう。

出現方法

SELECT COURSE画面で、ギアを上(DOWN)に入れっ放しにして決定(アクセルかスタートボタン)。

出現方法は隠し要素の中でも一番簡単、ギアを上に入れるだけ。タイトルが左右反転することで確認できる。

シークレットマシン

カーセレクトでは通常12の車種から選択できるが、それ以外の隠しカーも3台用意されている。中には車と呼んでいいのか判断に苦しむものもあるが、イカしたラインナップであることは間違いない。お好みで選んでライバルをブッちぎれ！

出現方法

SELECT CAR画面で、以下の三つの入力を行ないながら、アクセルかスタートボタンで決定。
●ブレーキを踏む
●ハンドルを右に最後まで回す
●ギアを下(UP)に入れる

あひるちゃん

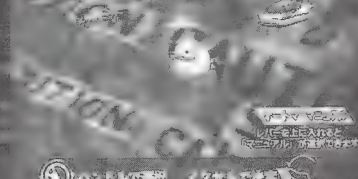
公道レースに夢を追い求める男の車、それはあひるちゃん。事故を起こすと羽毛が舞い、星が散る。後頭部に刻まれていく傷は男の勲章だ。

クラッシュするとあひるちゃんを大惨事が襲う!!

クラシックカー

シブ好みのプレイヤーにぴったりだが、古いため安全性が[illegible]事故ると見事に空中を舞う!

ホバークラフト

ホバークラフトの浮遊感を楽しもう。よくスライドするが、ドリフトとはまたひと味違った感覚だ。

上記の出現方法のコマンドで入力を成功すると、この3車種の選択画面になる。好きなものを選んでスタート!

スリルな豆知識

おちゃめな隠しカー、「あひるちゃん」は、追ってくる警官のセリフも「そこのあひるちゃん、止まりなさい」と通常とは異なるものになる。ちなみに米国では「Mr.DUCKY(ミスターダッキー)」、欧州では「Coin-Coin(クワン・クワン)」と、いずれも各地でのアヒルのおもちゃの標準的な呼ばれ方となる。あえてポリスをぶっちぎって耳を澄ませてみよう!

SPECTRAL VS GENERATION
スペクトラル VS ジェネレーション™

スペクトラル VS ジェネレーション
■メーカー：アイディアファクトリー／IGS／AMI
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2005年5月下旬稼働（稼働中）
■使用基板：—

Text:黒鉄タカスエ

今回は、ストーリーモードの最後に控えるボス、「聖神アース」と、各キャラクターの基本コンボをピックアップ。強力なラスボスを撃破するためのポイントを紹介するぞ。また、コンボは本作では必須の行動なので、自分のキャラのコンボはしっかり覚えよう。

ストーリーモードのラストにそびえる“力を解放したアース”

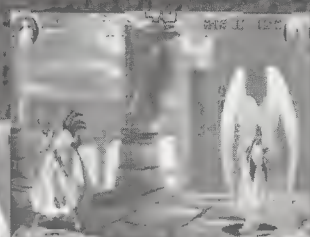
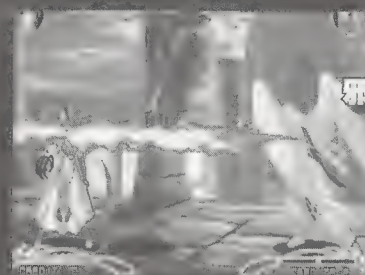
ストーリーモードの最後に登場するのは、アースが自[illegible]しを取りすべての力を開放した状態である「聖神アース」。通常のアースとは比べ物にならないほど強力な技を多数持っているのが特徴。ここでは、それらの必殺技の中から特に注意が必要な技と、基本戦法を紹介する。

強力な攻撃を多数持ち、圧倒的な力を見せ付ける「聖神アース」。見事[illegible]ことはできるか

聖神アース

神罰・降臨

ガード不能の打撃投げで、つかめる範囲が広いのが特徴。暗転した瞬間からカオスブレーキング入力を連打することで回避できる。

裁きの雷

画面上に、突然雷を降らせる必殺技。雷の落ちる場所はランダムで、発生も威力も優れている。しかしこの攻撃の後、聖神アースはすきだらけになるのがポイント。そこを逃さず、距離を詰めて反撃を試みよう。

邪槍アルファベルト

「邪槍アルファベルト」と呼ばれる槍を投げつける攻撃。威力、判定ともに大きく、さらにガード不能と、かなりやっかいな必殺技。槍を構えるモーションを確認したら、カオスブレーキングの無敵時間を利用して回避しよう。

聖神アースはすきが少なく強力な攻撃を多数持っているので、やみくもに攻撃を出していても勝つことはできない。まずは、ある程度近付いた間合いで戦うことが基本となる。[illegible]

バージョンアップは目の前だ！

旋光の輪舞

[illegible]記事中では以下の略称を使用している場合があります。

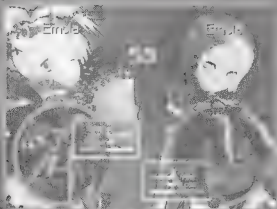
アーマーゲージ.... 体力
チャージゲージ..... ゲージ
B.O.S.S............ ボス
FINALB.O.S.S.. ファイナルボス
メインショット ...... M
サブショット .... S
特殊攻撃 .... MS同時押し
カートリッジA ...... A
カートリッジB ...... B
本文中コマンド表記 ...技名(コマンド)

■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]シューティング
■操作方法 [illegible]
■稼動日 [illegible]
■[illegible] [illegible]ROM

今回は、カストラートの使用法と攻略、さらに最新テクニック、CPU戦攻略、設定などモノクロだけど充実の4ページをお届けだ！　7月中に行なわれるバージョンアップに向けて突き進め！

ペルナ&カストラート参戦！

満を持して登場！

カストラートは相手の防御用の武器や、ボスの装甲などを貫通するレーザーを持っため、さまざまな防御手段を無効化できる。また、チャージゲージは最大で強力な[illegible]回分と非常に[illegible]は抜群だ。
しかし、このように攻撃に特化した機体のためか、移動速度は極端に遅く、追尾性能の高い攻撃を避けるのは一苦労だ。防御力は低いため、ちょっとした攻撃では、ダメージ[illegible]という特徴[illegible]

かわいらしい搭乗者の外見とは裏腹に、機体は非常に高い攻撃力、防御力を誇る。

CPU戦で登場したペルナと、その乗機であるカストラートがついに使用可能に！　強力なレーザーで並み居る敵をなぎ払え！

通常時	コマンド
コンソナンスカッター	MS同時押し
トリオソナタ	1回転+MS同時押し
ハミングスラッグ	➡➡+MS同時押し
オプションユニット「コンソナンス」射出	⬅➡+MS同時押し
ボス時操作時	
デュエットショット	M
アンサンブルレーザー	S
ピチカートアタック	MS同時押し
アーム制動	レバー入力+A
フィーネ	ファイナル時AMS同時押し

ペルナプロフィール

AGE：15　SEX：※
BLOODTYPE：unknown　BELONGING：unknown
搭乗機：カストラート(オペラ社)　ボス：カーテンコール

旧世界のテクノロジーを用いたオペラ社製アンドロイド。個体ではなく"群体"で動作しているので、ほかにも(外見上)同じ「ペルナ」が複数存在する。
「[illegible]」の脅威となる存在を排除していくのが本来の使命だが、一元の人格のせいなのか、優秀なAIのせいなのか、外の世界に興味を持ち始め、その結果、独特のセンスを身につけてしまった。
特にウサギが大のお気に入り、らしい。

カストラート(搭乗キャラ：ペルナ)使用コマンド

ウェイティング画面、PRESS START BUTTON画面以上で、[illegible]で上・A・上・M・下・A・下・S・左・右・A・左・右・Mと入力[illegible]。常に使えるようになります(※)。
(※)テストモードのバックアップデータをクリアすると元に戻ります

カストラート基本攻撃

M　デュエットショット

S　アンサンブルレーザー

新バージョンはどうなる？　無償で配布予定の新バージョンには、「難度の低いCPU戦モードの追加」、「大会などに便利なイベントモードの追加」、「1種類しかなかった[illegible]機体[illegible]カートリッジに別カラーを追加」など、さまざまな新要素が追加される。また、基本操作がよりプレイしやすくなり、各機体の攻撃にバランス調整が入る予定だ。期待して待とう！

新たな攻撃の時代到来!?

旋光の輪舞最新テクニック集

局地的だが熱い対戦が繰り広げられている本作。そんな中、攻撃手段に幅を広げるいくつかのテクニックが見付かったので、その使用法を詳しく解説する。これを覚えれば、動きが進化すること間違い無しだ!!

し合わせよう。

かってダッシュする。その後に

つ移動し、前ダッシュ攻撃を出せるぞ。

キャンセルできる攻撃一覧

機体名	攻撃名	キャンセルタイミング
ヴェントゥーノⅡ（ミカ・ミクリ）	ハンドマシンガン(M)	A
	バリア中M	A
	ダッシュ中M	B
	リアクティブボム(MS同時押し)	–
	フルレンジアタック(1回転+MS同時押し)	A
	ショルダーユニット設置(⬅➡➡+MS同時押し)	B
シトロネット（ペク・チャンホ）	【A】ホーミングレーザー(S)	B
	バリア中M	A
	【B】バリア中S	B
	【A】ダッシュ中S	B
	スィートロール(MS同時押し)	–
	ビタースイング(⬅➡+MS同時押し)	A
	ストラップミサイル(⬅⬇➡+MS同時押し)	–
オランジェット（ツィーラン）	【A】テイルボム(S)	B
	バリア中M	B
	【B】バリア中S	B
	【A】ダッシュ中S	B
	パンチバリア(MS同時押し)	–
	テイルバレッツ(➡➡+MS同時押し)	A
	【B】テイルボムズ(⬅➡+MS同時押し)	A
	【B】ラッツホイール(⬅➡➡+MS同時押し)	A
グラフライド（ファビアン・ザ・ファストマン）	モノマズルバルカン(M)	A
	【B】バーストボール(S)	B
	【A】バリア中S	B
	ダッシュ中M	B
	【B】ダッシュ中S	B※1
	【A】ダッシュ中ブリッツセイバー(MS同時押し)	B
	ブリッツアロー(⬅⬇➡+MS同時押し)	C
	ブリッツランス(⬅⬅➡+MS同時押し)	–
プリンスタ（リリ・レヴィナス）	ツインテール(S)	B
	バリア中S	B
	ダッシュ中S	B
	戦慄の乱舞(1回転+MS同時押し)	[illegible]
	運命の輪舞　第二章(⬅⬅➡+MS同時押し)	A※3
トライアド（三条導子）	トラクターマイン(S)	B
	バリア中S	B
	ダッシュ中S	B
	【A】ダッシュ中スコルピオ(MS同時押し)	B
	フィアーボレー・ライト(右1回転+MS同時押し)	A
	サジタリウス(➡➡+MS同時押し)	A※4
アズレウス（カレル・ヴェルフェル）	ハイブリッドライフル(M)	A
	バリア中M	B
	ダッシュ中M	B
	烈(MS同時押し)	–
	【B】ダッシュ中薙(MS同時押し)	B
	扇(➡➡+MS同時押し)	A
カストラート（ベルナ）	デュエットショット(M)	B
	バリア中M	B
	ダッシュ中M	B
	コンソナンスカッター(MS同時押し)	–
	トリオソナタ(1回転+MS同時押し)	A
	オプションユニット「コンソナンス」射出(⬅➡+MS同時押し)	A

※攻撃名の【A】、【B】はカートリッジ。キャンセルタイミングが–のものはキャンセル不能
※1: 弾数が少ないほどキャンセル可能時間が早くなる
※2: ためMをダッシュ中に出した場合はキャンセル可能
※3: 蜻蛉の円舞でキャンセル可能。チャージゲージを1消費
※4: 攻撃キャンセルでマーカーが消える

最新テクニック ……め後ろ方向にクイックターンショット(……

隠しカーの存在が判明!!

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT MAXIMUM TUNE 2

今回は、ついに明かされる隠しカーの出現コマンドを公開。また、低速から高速まで、すべての要素が集約された首都高1周についてもマップ付きで紹介だ。メインのストーリーモード攻略は、中盤の難所ポイントである第31話から40話までを完全フォローでお届け!!

Text：するする

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発売日：2005年4月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

隠しカーでバトルはさらにヒートアップ!!

ドライブゲームの王道的要素の「隠しカー」。この『マキシ2』にもその隠しカーが存在する。一番の注目は黄色のワンボックスだ!

その1 アキオも昔乗っていた フェアレディZ（Z31）

隠しコマンド
1.車種選択画面でフェアレディZ（S30）に合わせる。
2.シフトを6→4→3の順番に操作する。
3.車種が変化するので、アクセルで決定。

原作で、アキオが最初に乗っている車として登場するのがこのZ31だ。原作では、この車でナンパした女の子を乗せた過去もある。

■本洸一の後輩の原田もこのZ31に乗っている。稼ぎのいい運送業に転職してチューニング費を捻出し、首都高を走っていた。

その2 高級車と言えばこの車!! セルシオ（UCF10）

隠しコマンド
1.車種選択画面でチェイサー（JZX100）に合わせる。
2.シフトを6→4→3の順番に操作する。
3.車種が変化するので、アクセルで決定。

トヨタの最高級車といえばこの「セルシオ」。『マキシ2』にはちと不釣合いだが、ガッちゃんのショップご用達の車ですから!

大柄な車だが、出来は文句無し。ひとたび■を入れれば、直線なら負けないよ～!■衝突されても車重で押し切っちゃうから～

その3 世界最速の営業車!? カローラ

隠しコマンド
1.車種選択画面でスープラ（JZA70）に合わせる。
2.シフトを4→1→2→6の順番に操作する。
3.車種が変化するので、アクセルで決定。

アザーカーとしてゲームに欠かせない存在か、この「カローラ」。排気量的にも車格的にもライバルにはならないはずなのに……

ボスとしても登場しちゃうこのカローラ。そのときの性能は半端じゃなく速い。何か悪魔のZより凄くないスか?

コマンドは次号公開!! 世界最強の営業車!? ハイエース

車体が大きいため、アザーカーをすり抜けるだけでも一苦労!

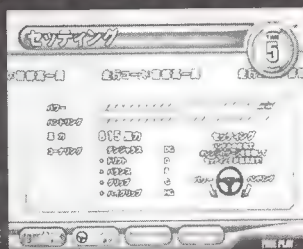
この車、かなりくせ者で、他車に比べて視点が高くなるわ、前が見にくくなるわでもう大変!

アザーカーその2の「ハイエース」。隠しコマンドのヒントはトヨタ車のどれかに合わせて、シフトを3→?→?→?→?→?→?→?→2（全9桁）と操作することで出現する。

最速を目指して……首都高1周に挑戦しよう！

全体をグルっと1周するというより、全エリアを走りまくる印象が強い首都高1周コース。その総走行距離は59.8キロと想像を超えた長さだ。首都高すべてを走破するためには、C1エリアのように連続コーナーが多い地点や、新環状のようなシビアなライン取りが要求される高速区間など、様々な状況に対応できなければならない。また、通常の3～4倍の距離を走るので集中力を長時間持続するための体力も必要となってくる。

スペシャルカーの1台、悪魔のZはバランス型。全エリアで安定して走れるぞ。

レイナの白いGT-Rは足回り強化型。C1は得意だが、高速区間はキツイ。

ブラックバードはパワー強化型。低速からモリモリ加速するトルクは圧巻。

湾岸エリアでは、最高速が伸びないと大きくタイムに響いてくる。

C1エリアでは、曲がりやすい車をチューニングすることで、対応する。

C1
超テクニカルエリア

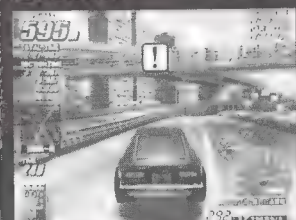
新環状
高速エリア

C1
テクニカルエリア

湾岸&羽田
超高速エリア

障害物に要注意!!
C1超テクニカルエリア

C1エリアのコースの中でも一番のポイントは江戸橋JCTから浜崎橋JCTまでの区間。ここはタイトコーナーが多いだけでなく、橋脚という障害物も存在するため、通常のラインとは異なるラインで走らざるを得ないのが厄介だ。

また、チューニングの方向性がパワー強化型だと非常に曲がりにくい。事前に足回りのセッティングを施しておこう。

障害物の存在もかなりのプレッシャーだが、アップダウンするコースにも慣れるように。

コース幅を有効に!!
新環状高速エリア

タイムアタックでの利点はアザーカーが居なくなるため、コース幅を十二分に使えるということ。つまり、ミスをしなければ安定して理想のラインを走ることが可能となる。

そのことをしっかり踏まえて走れば、多少足回りに難がある車でも、かなり速く走ることができるぞ。

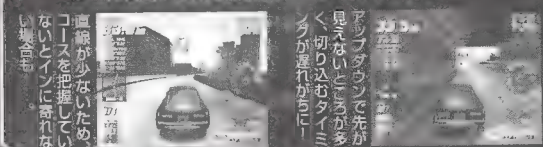
とくに福住ランプ付近の切り返し部分はラインが超重要！　コース幅を最大限に活かして走ろう。

路肩まで使うことでコース幅は2車線＋αに！　高い速度を維持して抜けよう。

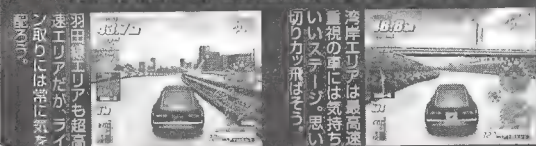
コースの流れを完全把握!!
C1テクニカルエリア

一方C1の外側のエリアは、コース幅は狭いものの障害物は無いため、若干だが走りやすくはなる。しかし、トンネルやアップダウン等によりコースの流れが把握しにくいので、理想のラインをトレースするにはコースの完全暗記が絶対条件となるぞ。

直線が少ないため、コースを把握していないとインに寄れない場合も。

アップダウンで先が見えないところが多く、切り込むタイミングが遅れがちに！

減速要素を抑えろ!!
湾岸&羽田 超高速エリア

湾岸エリアでは、もうひたすらアクセルを踏み込むだけ。タイムアタックではアザーカーが居ないため、かなり楽に走れるだろう。

羽田線には若干コーナーはあるものの、きちんとラインを維持して、丁寧に切り込んでいけば速度を落とさないで済むはず。

羽田線エリアも超高速エリアだが、ライン取りには常に気を配ろう。

湾岸エリアは最高速重視の車には気持ちいいステージ。思い切りカッ飛ばそう。

上級 チューニングも必要に!!

第31話 VS RGO山中

スカイラインGT-R(BCNR33)
新環状右回りD
深夜

序盤は超高速エリア湾岸線でのバトル。とにかく接触しないように走行し、最初の難関のA地点を目指す。

A地点では抜かれないようにするブロック重視の走りより、壁に接触するミスで遅れないようにするため、しっかり減速することが重要。

羽田線までたどり付いたら今までとは逆にブロックに徹し、B地点でインを閉めて、順位をキープしよう。

最後の切り返しでは、差が一気に詰められるので注意！

第32話 VS 相沢圭一郎

スープラ(JZA80)
C1外回りB
早朝

序盤は相沢のミスに乗じて差を詰め、チャンスがあれば前に出よう。

気合を入れ始めるのはC1内部。障害物に注意しつつアザーカーを避け、A地点の切り返しへ。ここの切り返しでミスをすると後半の追い上げが厳しくなるので、丁寧に走ること。

後半を楽にするにはB地点の切り返しでインを閉め、追い詰められるチャンスを無くすことがポイントだ。

汐留手前の切り返しでのミスは、後半を厳しくするぞ。

第33話 VS 平本洸一 原田

スカイラインGT-R(BNR32)
フェアレディZ(Z31)
新環状右回りB
早朝

序盤は新環状エリアで、平本と原田の3台混戦状態になる。アザーカーに接触しないよう注意して走ること。

湾岸線に入ると超高速バトルになり、接触が大きな命取りとなる。A地点付近でのアザーカーの走行ラインに十分に気を配って抜けていこう。

B地点に向かう最中、原田が原作通りにエンジンブローで失速し、後半は平本との一騎打ちとなるぞ。

Z31で付いてくる原田だが、突然失速してしまう。

第34話 VS 城島洸一

ゲンバラ 3.8RS
箱根往路
深夜

箱根の往路。今回は深夜という条件が加わり、ミスなく走るのがかなり難しくなっている。

勝負は後半のA地点から始まる。それまでは早めに減速してでも接触を避け、くらいついていくようにする。

とにかく壁に接触をせずに走り、画面内に相手を捉え続けることが何よりも重要。B地点のタイトコーナーでは、多少強引でも構わないので、城島のインに思い切って飛び込むべし。

深夜の峠道は、先が真っ暗で怖い。離されるとさらに暗くなるぞ。

勝負は後半。壁に接触さえしなければ、チャンスは舞い込んでくる。

第35話 VS 和田かつ お面小僧

カローラ
ハイエース
C1外回りC
深夜

2台のしつこい幅寄せに負けると、橋脚に激突してしまうぞ！

最後の切り返しでの接触は致命的。減速して、余裕を持った走りをしよう。

C1内部エリアは油断禁物!!

勝負は後半のC1内部。まず注意が必要なのは、A地点の橋脚部分。この前の区間で混戦状態になりやすいので、ライバルに邪魔されて自分のラインが取れなくなり、激突することが多いためだ。

B地点、C地点での切り返しコーナーでは、どちらもアザーカーが走行ラインをふさいでいる。ここで衝突してしまうと後が無いため、慎重な運転を意識してスムーズに抜けるようにしよう。

次なるライバルは……、コイツらか!?

第35話のライバルは、またもや「太鼓の達人」より参戦の「和田かつ」と「お面小僧」。車はアザーカーのカローラとハイエースだ。2台ともかなり速いが、何としてでも離されないように。

走る際に注意しないといけないのが、第25話「とん子」戦同様、ハイエースが自車の真後ろに付かれたとき。近くに居るとその車体の大きさから、視界が大幅に妨げられるためだ。

次なるライバルは、なんと噂のカローラ！ これがまた速いの何のって！

もう1台がハイエース！ ワンボックスですよ!? こんなに速いなんて。

第36話では、レイナの白いGT-Rとバトル。中低速が速いため、コーナーで離しにくいライバルだ。

前半の新環状は、高速エリアなのでバトルは楽だが、箱崎JCTから江戸崎JCT区間は、タイトコーナーが多く、離されやすいので油断しないように。

後半のC1エリアでは、ブラインドコーナーのA地点、コーナーが続くB地点で注意が必要。早めの切り込みと減速でインを突き、前を走れるように!

後半に入る前の、江戸橋JCTを通過するときに離されやすい。

霞ヶ関付近のコーナーはインに寄りにくい。出口に惑わされないように!

箱根の復路、深夜に神谷兄弟のランエボとバトル! こういう峠道ではかなり手強いぞ。

それに対応すべく、セッティングで足回りを強化させて、楽に追える仕様にしておこう。

セッティングがうまく決まっていれば、A地点辺りで前に出られる。

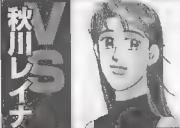
問題は後半だが、B地点とC地点のタイトコーナーも、一度前を押さえてブロックラインに徹すれば、抜かれることは無いはずだ。

セッティングのバランスはややパワー系で構わない。足回りも強化すれば追えて曲がれるマシンになる!

足回り強化の恩恵は、きついコーナーで出る。インを突きやすく、ラインがふくらみにくくなるのだ。これはとても楽!

第38話は難度は高くないが、油断はできない。ちょっとしたミスであっという間に負けるぞ。

気を付けるのは後半のトンネルだ。A地点はインを空けないように走り、B地点では接触に注意して抜けること。

緩いコーナーでは、ライン取りが重要だ。

箱根でのバトルで使用した、足回り寄りのセッティングのままだと追えなくなるため、第38話終了時にパワーチューニングを施そう。

後は定石通り、A地点での接触を抑えつつ、B地点では後方確認して走行。

セッティングを見直さないと負ける場合も……。

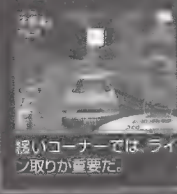
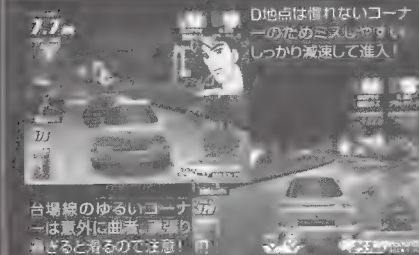
最後の最後に難関が!!

総集編最後のバトルはやはりこの二人のライバル。まずはレイナとの一騎打ちからスタートする!

高速エリアの台場線を駆け抜け、芝浦JCTから浜崎橋JCTを抜けるとそこにアキオが現れる。

注意点はA地点から先。壁に接触すると挽回が難しくなるため、ブロックしつつ丁寧な走りを!

B地点の橋脚の接触は、即敗北を意味する。減速してでも抜けること!

C地点のきついコーナーはブロック必須。抜かれると負けがほぼ確定!

D地点は慣れないコーナーのためミスしやすい。しっかり減速して進入!

台場線のゆるいコーナーは意外に曲者。[illegible]ぎると滑るので注意!

勝負は後半にかかっている!!

後半はレイナが外れ、アキオと島とのバトルに突入。しばらく追う展開が続くが、霞ヶ関付近から接戦になる。ここで離されないように集中しよう。

勝負はD地点のきつい左。ここでくらい付くことができれば後半が楽になる。あとはE地点を安全に抜けられれば直線勝負でぶっちぎるだけだ!

※記事中では以下の略称を
使用している場合があります。

アークドライブ…AD
ブラッドヒート…BH
ブローバックエッジ…BE
マジックサーキット…ゲージ
【 】内……ビートエッジでのつなぎ
特定の通常技のつなぎ
BE○○……○○のブローバックエッジ
EX○○……○○のEXエッジ
キャンセル
ジャンプキャンセル
スーパーキャンセル

細かい状況を煮詰め、さらなる高みへ

MELTY BLOOD Act Cadenza

IMPRESSION

空中で接触する機会が多く、「詰み」となる組み合わせは少ないように思えます。皆さんの地域ではどうですか。そういや、バージョンアップのウワサもあったり無かったり……。

本作で最も重要な攻防となる空中戦 多発する空中ガード後の攻防を理解し、勝率アップを目指そう さらに、意識すればダメージ効率が上がるダメージ補正についても考察 効率の良い組み立てを考えよう 「なぜなにMBAC」では東京と千葉のアツイ大会をリポート! 今強いヤツはだれた!?

勝敗を大きく左右する 空中ガード後の攻防

多発する空中戦で頻繁に見られる空中ガード。今回はその有効性とガード後の攻防について解説するぞ。

空中ガードの有効性

[illegible]ドで相[illegible]とは、勝[illegible]になる

空中での反撃がほぼ確定。間に合わなそうなら、二段ジャンプで上を取ってもいい。

これくらいの高さでジャンプCなどをガードした場合……、

空中ガードでのしのぎ方

性能の良い空中ガードだが、むやみに狙うだけでは活用しきれない。効率良く切り返すには、相手の上を取るための行動が必要になる。本作は強力な対空技が少ないため、上から攻める、という行動は単純ながらも非常に強力。安全かつ一気に畳み掛けるチャンスを作ることもできるぞ。

上から攻めるには、空中ガード後の高さや状況によって、ジャンプを取り入れてみるといい。こうすれば、簡単に相手の上から攻めることができる。地上での迎撃を狙われても空振りさせられるぞ。また、再度ジャンプされてもしのぎやすく、高度によっては空振りを狙うこともできるぞ。

[illegible]れることも可能だ。

[illegible]を持つキャラに慌ててジャンプ攻撃を出すのは危険。

ジャンプ攻撃を空中ガードされた側の行動

理想はジャンプAなどで、相手をそのまま地上に引きずり降ろしたい。その後、発生が早く横方向へ強い技を空中の相手に当てる。こうすれば、確定でそのまま連続技を入れてダメージを与えることができる。

うまくジャンプ攻撃で引きずり降ろせなかった場合、状況が悪いのでバックステップで回避するのが安全。これならバックステップの硬直に攻撃をくらっても単発で済むことが多く、比較的安全に離脱できる。

地上技に絶対するキャラも多い。空中ガードへはしっかり対処しよう

できるだけ引き付けてバックステップで[illegible]。低い位置なら追撃できることも

シャンプCなどを高い位置でガードされて先に着地してしまったら……

有効システムピックアップ

連続技とは切り離せない

ダメージ補正を考える

さまざまなダメージ補正が掛かる本作では、適当に技をつないでいては大損だ。ダメージ補正が掛かる技、状態を覚え、効率良くダメージを与えていこう。

適用される状況

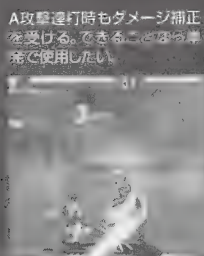
技本来のダメージに各種のダメージ補正が掛かり、実際のダメージ値になる。主に、

●**キャラごとの防御力**（体力が少ないときに被ダメージが増えるキャラも居る）
●**根性値**（ヒット数が増える、残り体力が少なくなるほど連続技に対して補正が掛かる）
●**相手のくらい状態による補正**（しゃがみ時は威力が上がり、空中時とダウン中は威力が下がる）
●**クリティカルの発生による補正**（ランダムで発生、威力が上がる）
●**被ダメージ側がタイミング良くボタンを押すと発生するレデューズダメージによる補正**（成功時は威力が下がる）

などこれらは、与える側がほとんど調整できないのであまり気にする必要は無い。重要なのはリバースビート時、シールド成功時、A攻撃連打時に掛かるダメージ補正だ。

これらは発生すると出した技のみでなく、一定時間（リバースビート時は60フレーム、シールド成功時は90フレーム、A攻撃連打時は8フレーム）続き、時間と共に減少する。

リバースビートやA攻撃連打は連係に使いやすいが、ダメージ補正を忘れないように。確実に連続技を決められるときは、補正を受けづらい構成を考えておこう。

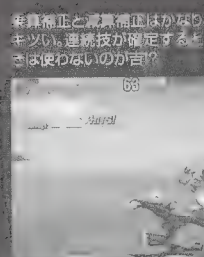
意外なのは防御力。体力が多いときより、少ないときの方が柔らかいキャラも……。

A攻撃連打時もダメージ補正を受ける。できることなら単発で使用したい。

一定時間のダメージ補正を受けるリバースビート。適用される時間は1秒以上と、長い。

技ごとの補正値

各種ダメージ補正以外に、連続技には当てた技の補正値が次の技に掛かる。これには3種類あり。

●**上書き補正**（現在のダメージ補正値より少なければ代入される）
●**乗算補正**（現在のダメージ補正値を基準として、そこからさらに乗算される）
●**減算補正**（現在のダメージ補正値から減算される）

となっている。主な技の補正値を下表に記したので、参考にしてほしい。

乗算補正と減算補正はかなりキツい。連続技が確定するときは使わないのが吉？

強力な技は、補正値が大きい。しかし、中にはダメージ補正を受けない技も……。

ダメージの計算式

（技のダメージ×リバースビートやシールド、A攻撃連打による補正×連続ヒット時は前の技の補正値）×防御力の補正×根性値の補正×相手のくらい状態の補正×クリティカルの補正×レデューズダメージによる補正＝ダメージ

連続技に使う主な技の補正値(単位:%)

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
シオン	75A	100	80A	↑+B	75A	→+B	75A（BE時80A）
吸血鬼シオン	75A	100	55A	↑+B	80A	地上投げ	100
シエル	72A	100/80A	60A	立ちB	90A	立ちC·C	100（BE時100）/70A
アルクェイド	72A/100	70A	70A	←+B	70A	↑+B	80S
暴走アルクェイド	70A/70A	75A	80A	カルストイェーガー	100	EXアルトシューレ	5D x5/5D x5
遠野秋葉	75A	85A/100/75A	55A	立ちB·B	100（BE時100×4）·70A	ジャンプ中↓+C	70S
赤主秋葉	75A	85A×3/100×2/75A	60A	立ちC	90A	B赫訳·紅葉	100×4
翡翠	75A	80A	60A	→+C	75A	EX失礼します	80S×4
琥珀	75A	85A×2	60A（BE時100）	立ちC	100×4/60S	琥珀マグナムアッパー	55S
メカヒスイ	78A	80A×2	60A（BE時80A）	→+C	70A	EX電磁ネットワイヤー·TYPEシー	85S
遠野志貴	68A	80A/100	55A	立ちB·B	90A（BE時75A）/63A	EX切り札そのに（下段掬い）	100/70S
七夜志貴	68A	75A	60A	立ちB·B	100（BE時75A）/63A	閃鞘·七夜	100
有間都古	70A	75A	60A	EXせんしっぽ	70S	地上投げ	40S
ネロ·カオス	78A×3	65A×2/100×2	80A（BE時90A）	立ちB	100×5	ジャンプC	100x3/90S
ワラキアの夜	76A	80A	65A×2	→+C	75A	EXバッドニュース（ライ）	95Sx6
弓塚さつき	75A	100	70A/50A（BE時70A×3）	EX届かないユメを追うさっちんアーム	70S	B見果てぬユメを掴むさっちんアーム	100
レン	76A	65A	100	←+B	75A	EXフルール·フリーズ	100x7/40A
蒼崎青子	75A	85A	65A	↑+C	65A	青子ワンツースリー→追加攻撃（↓↑↓版）	100x3（BE時60A）/55A
軋間紅摩	75A	100	50A（BE時70A）	→+C	70A	圧壊→レバー後ろ追加入力	60A
猫アルク	85A	100	65A	立ちB	100（BE時60A）	立ちC	100

※補正値は0でダメージ0、100で補正無しのダメージ。　技後についているアルファベットは　A=上書き補正　S=乗算補正　D=減算補正
多段技で段数によって補正が変わるものは/で区切ってある。　翡翠&琥珀の技の中で単体時と被る技は、同じ補正値。

MBAC 十七分割　**根性値と防御力**：根性値と防御力は体力が100%、75%、50%、25%にて段階的に変化する。　**各種ダメージ補正を受けない特殊な技**：暴走アルクェイド、遠野秋葉、赤主秋葉、翡翠、琥珀、有間都古、ワラキアの夜、弓塚さつき、蒼崎青子の地上投げは、ダメージ補正を受けない。根性値も無視するので、トドメを刺すときなどに安定したダメージを与えられる。

メイドの小道具は強力です。

対戦攻略 翡翠

がんばりましたとEX失礼しますでローリスクかつ、強力な攻めが展開できる。スキあらば設置して、常に有利に試合を進めよう。

弁当とイスが強力

A、Bがんばりました。後は、弁当の上に移動して再び弁当の設置や、倒すだけでゲージがたまる危ないですよでのけん制が有効。相手が弁当の近くに居るときは、弁当の上に押し込んで地上投げと打撃の二択を迫っていこう。

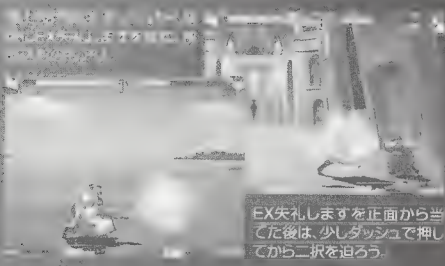
Cがんばりました。は相手の背後に設置し、ビートエッジからガード後有利になるBおたまは硬直ですぐ攻めよう。この後、ガードを固める相手には再びBおたまは硬直ですで体力をケズろう。たまにタイミングをずらしたBE立ちCや地上投げ、EX失礼しますを交ぜると効果的だ。

弁当の上なら爆発がフォローしてくれるので、いろいろと行動しやすい。

はたきを駆使

EX失礼しますは本作で最速の打撃技なので、割り込みや反撃、暴れつぶしに役立つ。ヒット時は画面中央なら後述の二択へ、画面端ならBミニから連続技を決めよう。

また、判定が持続することを利用して起き攻めに使える。空中投げ後に受け身を取らないと読んだときや、通常投げの後に少し下がって出し、正面から重ねよう。初段をガードさせ、ダッシュで押せば地上投げと打撃で二択を迫れる。

地上投げは後ろに投げれば投げ中にEX失礼しますがヒットし、再度起き攻めを仕掛けられる。

EX失礼しますを正面から当てた後は、少しダッシュで押してから二択を迫ろう。

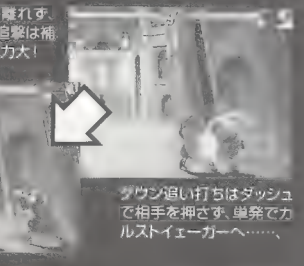
対戦ワンポイント 暴走アルクェイド

地上受身のスキを狙いやすい。地上投げ後の攻防を見直そう。読み勝てば体力の半分を奪えるぞ。

暴走アルクェイドの地上投げは地上受身可能だが、スキを突くことが可能。これを嫌い地上受身を取らない相手には、ダウン追い打ち↓カルストイェーガーで追撃しよう。

画面端に追い詰めて地上投げを決めた後なら、カルストイェーガー後に追撃や、再び地上受身のスキを狙える。地上投げはダッシュから決めれば、投げ後の距離が近いぞ。

こうすると距離が離れず、簡単に追撃可能。追撃は補正が切れるので威力大!

カルストイェーガーは近距離でガードされると不利だが、遠距離だと有利になる。

ダウン追い打ちはダッシュで相手を押さず、単発でカルストイェーガーへ……、

対戦ワンポイント 遠野秋葉

判定が強く、相殺判定を持つしゃがみCを対空に使い、画面端の連続技を強化すれば最強は目前か!?

画面端では【しゃがみC↓立ちC後【立ちC→しゃがみC→立ちB・B】とつないでダメージアップを図れる。画面端より少し遠いなら、【しゃがみC↓……】~着地から追撃していこう。

しゃがみCは、引き付ければ強力な対空技にもなる。打点が高めな……

立ちB・BはBEにすればダメージアップ。相手の高さでため時間を調整しよう。

しゃがみCは、レンのジャンプ↓+C、ワラキアの夜のジャンプC以外には負けない。

アルクェイド、暴走アルクェイド、ワラキアの夜、軋間紅摩にはディレイ必須。

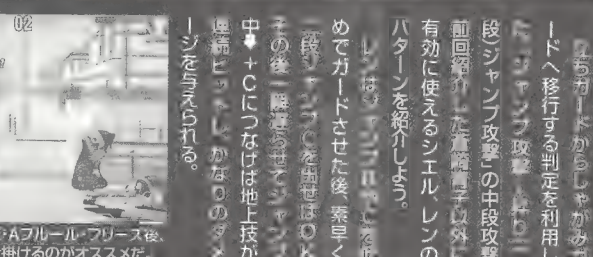
対戦ワンポイント シエル、レン

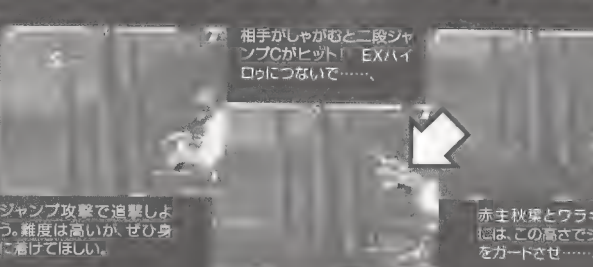
昇りジャンプ攻撃を中段として使えるシエルとレン。連係の中にさり気なく織り交ぜていこう。

立ちガードからしゃがみガードへ移行する判定を利用した「ジャンプ攻撃→着地→二段ジャンプ攻撃」の中段攻撃。前回紹介した蒼崎青子以外に有効に使えるシエル、レンのパターンを紹介しよう。

レンは……でガードさせた後、素早く二段ジャンプCを出せばOK。その後一瞬遅らせてジャンプ中↓+Cにつなげば地上技が連続ヒットし、かなりのダメージを与えられる。

シエルは立ちガードさせるジャンプ攻撃と、その後のジャンプを使い分ける必要がある。ジャンプCがヒットしたらEXハイロゥにつないでいこう。ヒット時しか出ないので、常にワンセットで入力しておけばOKだ。

レンの昇りジャンプでの中段攻撃が決まるキャラ	
打点、タイミングが簡単なキャラ	吸血鬼シオン、暴走アルクェイド、翡翠、琥珀、メカヒスイ、遠野志貴、七夜志貴、シエル、ネロ・カオス、軋間紅摩
打点、タイミングが少し難しめのキャラ	シオン、アルクェイド、遠野秋葉、赤主秋葉、ワラキアの夜、有間都古
決まらないキャラ	蒼崎青子、弓塚さつき、レン、猫アルク

起き攻めで使うBE・Aフルール・フリース後、空中ダッシュから仕掛けるのがオススメだ。

シエルの昇りジャンプでの中段攻撃が決まるキャラ	
ジャンプB→着地後ジャンプC、ジャンプC→着地後ジャンプCの両方が決まるキャラ	シオン、アルクェイド、暴走アルクェイド、翡翠、琥珀、メカヒスイ、シエル、ネロ・カオス
ジャンプC→着地後ジャンプCのみ決まるキャラ	吸血鬼シオン、遠野秋葉、遠野志貴、七夜志貴、軋間紅摩
ジャンプB→二段ジャンプCのみ決まるキャラ	赤主秋葉、ワラキアの夜
決まらないキャラ	有間都古、レン、弓塚さつき、蒼崎青子、猫アルク

ジャンプ攻撃で追撃しよう。難度は高いが、ぜひ身に着けてほしい。

相手がしゃがむと二段ジャンプCがヒット! EXハイロゥにつないで……、

赤主秋葉とワラキアの夜には、この高さでジャンプBをガードさせ……、

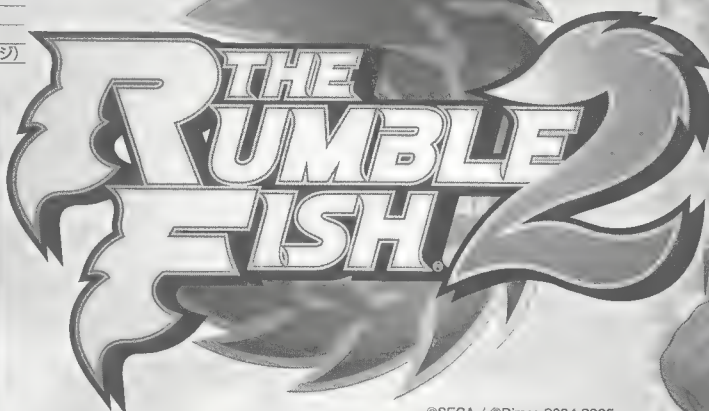
MBAC十七分割　補足 近距離での連続技は【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→↓+C→立ちB】→ジャンプ【A→B→C】→二段ジャンプ【B→C】→空中投げとつなぐのがベスト。弓塚さつき、レンには入りにくいので、最初のジャンプ攻撃をジャンプ【A→A→C】～と代えよう。なお、がんばりました。は地上投げ後に出せば安全に設置できる。この後は起き攻めで一気に畳み掛けよう。

闘魚たちの現勢力はいかに!?

ザ・ランブルフィッシュ2
■メーカー：ディンプス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：3月下旬(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

[illegible]

ジョルト	ジョルトアタック
アドバンスト	アドバンストアーツ
G.ダッシュ	[illegible]
A.ダッシュ	[illegible]
H.A.ダッシュ	[illegible]
I.ブレイク	[illegible]
I.ブロウ	[illegible]
O.A.	オフェンシブアーツ
D.A.	ディフェンシブアーツ
C.A.	クリティカルアーツ
[illegible]	[illegible]シュコンボでのつなぎ
[illegible]	キャンセルでのつなぎ
[illegible]	クリティカルキャンセルでのつなぎ

THE RUMBLE FISH 2

公式Webサイト好評運営中!
http://www.dimps.co.jp/trf/

前号に引き続き、面白い小ネタ集と上級者向けの対戦攻略を掲載！　また、現役プレイヤーたちの意見を元に、キャラのランキングを作成してみたぞ。ぜひ参考にしてほしい！

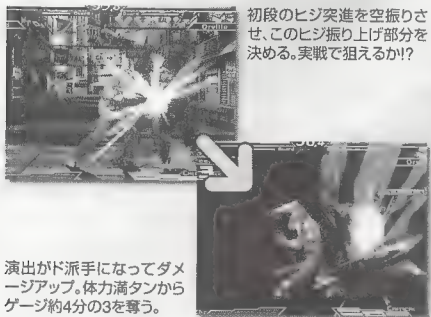
知って得する!? 小ネタ集 Vol.2

知って得するシステムやキャラの小ネタから、見て楽しめる演出面の小ネタまで一挙大放出！『T.R.F.2』の奥深さをじっくりたん能しよう。

Text:OYZ

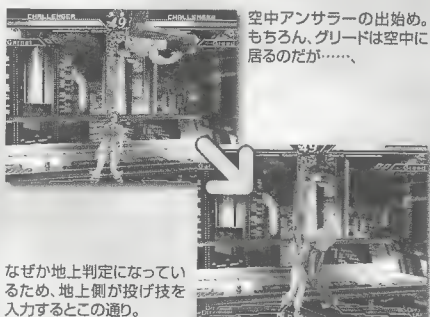
究極のクリティカルアーツ

グリードのC.A.であるクラウ・ソラスは、1段目のヒジ突進を空振りさせて2段目のヒジ振り上げからヒットさせせると、演出が変化しダメージが通常の1.5倍以上になる。かなり難しく距離も限定されるが、強タスラムカウンターヒット後の追撃として狙えるぞ。

初段のヒジ突進を空振りさせ、このヒジ振り上げ部分を決める。実戦で狙えるか!?

演出がド派手になってダメージアップ。体力満タンからゲージ約4分の3を奪う。

空中アンサラーの怪

グリードの空中アンサラーは、出した直後にキャラが地上判定となるタイミングがある。横方向への距離が投げ間合い内なら、このタイミングで地上から投げ技を決めることができるのだ。また、攻撃を決めると空中で地上のけぞりのような状態になるぞ。

空中アンサラーの出始め。もちろん、グリードは空中に居るのだが……、

なぜか地上判定になっているため、地上側が投げ技を入力するとこの通り。

システム豆知識

●I.ブレイク隠し要素： I.ブレイクを成功させた直後(45フレーム以内)に攻撃を決めると、そこからの連続技はダメージが通常時の1.1倍になる。

●お得な立ちガード： 立ちでもしゃがみでもガードできる技を立ちガードすると、しゃがみガード時に比べてディフェンスゲージ増加量が1.3倍になる。

対CPUボス戦勝利後のデモ

パーツをすべて破損させれば衣装が変化し、C.A.でK.O.していれば髪を下ろした状態に。

対CPU戦のベアトリス戦後のデモは、ベアトリスの倒し方によって変化。「ベアトリスのパーツを全破損させせる」、「ベアトリスのパーツを全破損させ、かつC.A.で1回以上K.O.」、「前述の条件をどちらも満たしていない」、以上の3種類が存在するぞ。

リミットレス追加コマンド

やや使いにくいリミットレスだが、追加コマンドを使えば少しは反撃を狙いやすくなる?

ベアトリスのリミットレスは、移動中に攻撃を受けると特殊な移動動作へ移行するが、この移動動作は発動時と同じボタンで急停止が可能。強で出した場合は大きく後方に下がるが、この追加入力を使えば間合いが離れず、素早く反撃に転じられる。

ベアトリスの専用勝利演出

大胆なアンダーウェア姿で髪を下ろしたベアトリス様。いつもとはまた違った魅力が……。

ベアトリス使用時に、パーツがすべて破損した状態で最終ラウンドに勝利すると、勝利演出が専用の髪を解く動作に変化。

この演出が発生した後は、勝利デモにもパーツ全破損＆長い髪を解いた状態で登場する。ベアトリス使いは必見だ！

コボルが勝利デモに

本作の相棒コボルは、前作で相棒だったアベルの弟。兄と違い、やや気弱な感じだ。

ガーネットのワールズエンドで1度でも相手をK.O.して勝利すると、勝利デモ画面でコボルが出現、勝利メッセージも変化する。弱Ⓚピアシングハート～引き戻しや強バイティングジェスト～追加攻撃から決められるので、機会があったら狙ってみよう。

Postscript T.R.F.2
●対CPU戦での同キャラ対戦：対CPU戦でコンティニュー時にキャラを変更すると、選択したキャラがコンティニュー前に登場していなければ、その後同キャラ戦が発生することがある。
●同キャラでの掛け合い：対CPU戦のステージ4とステージ7の前に発生する会話デモは、上記の方法で同キャラ戦になった場合にも発生する。

ワンポイント対戦攻略

Lud ラッド

最大タメ百発ランチャー

ボタンを押し続けていた時間に応じて、ヒット数と威力が増える百発ランチャー。最大まで（30カウント以上）タメてから発動すると、何と一発でガードクラッシュさせられることが判明！

立ち回りでの使用頻度が低い弱Ⓟを押しっぱなしにし、30カウント以上経過したら最大タメの百発ランチャーを当てにいく戦法が斬新で面白いぞ。

新着連続技

Ⅰは画面中央限定。浮かせた後の追撃に使うほか、後方へのリカバリーを読んで強弾丸タックルで突っ込みつつ狙うことも可能。弾丸タックルをなるべく高い位置で当てるのが重要だ。

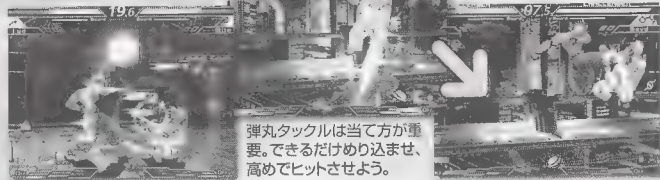
Ⅱはジョルト始動で、1回目のジャンプ後の強Ⓟを低めに当てるのがコツ。なお、確定ではないが最後の地上部分を空中連続技にすることも可能。

連続技

Ⅰ （空中の相手に）弾丸タックル（I.ブロウ）→ジャンプ【弱Ⓚ→（遅らせて）強Ⓚ→（遅らせて）強Ⓟ】（→着地）→ジャンプ【弱Ⓚ→（遅らせて）強Ⓚ→（遅らせて）強Ⓟ】→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】Ⓒ▶弾丸タックル～追加攻撃

Ⅱ ジョルト→ハイジャンプ【強Ⓚ→（遅らせて）強Ⓟ】（→着地）→ハイジャンプ【[illegible]→（遅らせて）強Ⓟ】→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】Ⓒ▶弾丸タックル～追加攻撃

最大タメ百発ランチャーで一発ガードクラッシュ。O.A.などにつなぐのもいいだろう。

成功すれば近い間合いでジャンプ弱Ⓚを当てられる。これなら続く技も決めやすい。

弾丸タックルは当て方が重要。できるだけめり込ませ、高めでヒットさせよう。

ワンポイント対戦攻略

Bazoo バズウ

強力！ ガレキ起き攻め続報

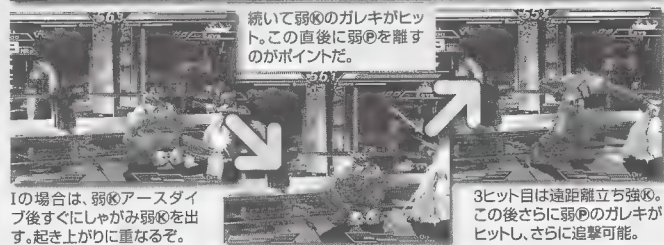
手のパーツが破損した状態で狙える、強力な起き攻めを紹介。まず、背後側の画面端が近い状態でギルズシャッターを決め、相手を画面端に追い詰める。その後は追撃せずに弱Ⓟアースダイブ（ボタン押しっぱなし）→ダッシュ立ち弱Ⓚ（ダウン追い打ち）→Ⓚアースダイブと出せば準備完了。ガレキを二つ使って起き攻めができるぞ。

起き攻めに使う技とその後の連続技は、下記リストにある通り。Ⅰは下段の選択肢で、弱Ⓟを離すタイミングがポイント。弱Ⓚアースダイブがヒットした直後に離すとちょうどいいぞ。

Ⅱは中段の選択肢。前号の起き攻めと同様、弱Ⓚアースダイブはボタンを押しっぱなしにしておき、昇りジャンプ強Ⓟを入力する直前に離そう。成功すれば下記の通りに連続ヒットするぞ。タイミングがシビアなので要練習だ。

連続技

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→弱Ⓚのガレキヒット→（弱Ⓟ離す→）遠距離立ち強Ⓚ→弱Ⓟのガレキヒット→遠距離立ち強Ⓚ Ⓒ▶強ギルズシャッター

Ⅱ （弱Ⓚ離す→）昇りジャンプ強Ⓟ→弱Ⓚのガレキヒット→降り強Ⓚ（ヒットと同時に弱Ⓟ離す）→しゃがみ弱Ⓚ→弱Ⓚのガレキヒット→遠距離立ち強Ⓚ Ⓒ▶強ギルズシャッター

続いて弱Ⓚのガレキがヒット。この直後に弱Ⓟを離すのがポイントだ。

Ⅰの場合は、弱Ⓚアースダイブ後すぐにしゃがみ弱Ⓚを出す。起き上がりに重なるぞ。

3ヒット目は遠距離立ち強Ⓚ。この後さらに弱Ⓟのガレキがヒットし、さらに追撃可能。

ワンポイント対戦攻略

Hazama ハザマ

弱紅波斬を活用する

弱紅波斬はG.ダッジで回避されないため、I.ブレイク&暴れへの対策として有効。【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】などから遅めに出せば、I.ブレイクを狙ったり（失敗でG.ダッジが出る）、暴れた相手にヒットしやすいのだ。ヒット時は確認してからO.A.につなぐことができ、ガードされても若干不利になる程度とリスクは小さいぞ。

気絶確定連続技

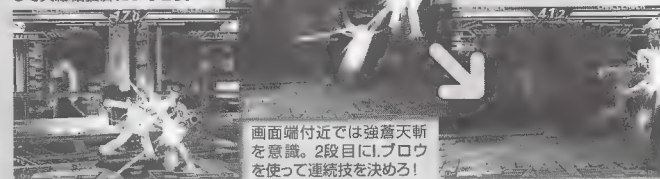
画面端では、I.ブロウを使うことで強蒼天斬から下記の連続技が決まり、相手を一気に気絶させることが可能。

最大の狙いどころは、相手をガードクラッシュさせた後。また、ラッシュコンボをI.ブレイクされた際に出したり、頂心肘、弱転輪蹴、弱紅波斬などをガードされた後の五分～やや不利な状況で思い切って出してみるのも手だ。

連続技

（画面端付近）蒼天斬（2段目I.ブロウ）→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→（遅らせて）強Ⓚ】（→着地）→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→（遅らせて）強Ⓟ→（遅らせて）強Ⓚ】→【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】（相手気絶）

※[illegible]回目のジャンプはハイジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓟ→（遅らせて）強Ⓚ】にすること。

G.ダッジに強い弱紅波斬。ディレイで出し、ヒット時は確認して天羅槍雲脚につなごう。

空中ラッシュコンボはディレイをかけて高さを調整。慣れれば実戦投入可能だ。

画面端付近では強蒼天斬を意識。2段目にI.ブロウを使って連続技を決めろ！

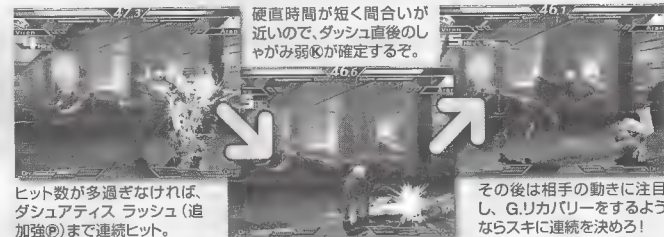
ワンポイント対戦攻略

Viren ヴィレン

起き攻めを確立させる

前後両方のグラウンドリカバリー（以下G.リカバリー）に対応できる起き攻めが見つかったので紹介しよう。

まずは連続技を【しゃがみ強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】→ダシュアティス ラッシュ（追加強Ⓟ）で締め、ダッシュしゃがみ弱Ⓚでダウン追い打ち。これで相手のG.リカバリーに対応できる余裕が生まれる。後方G.リカバリーにはダッシュから、前方G.リカバリーには少し歩いてから、終わり際のスキに立ち弱Ⓚ始動の連続技を決めよう。相手キャラによってG.リカバリーの終わるタイミングが異なるので、立ち弱Ⓚの代わりにアドバンスドを使うと簡単だ。

相手がこれを嫌ってG.リカバリーしなくなったらチャンス！ ダウン追い打ち後、前方ジャンプピトフーイ ブレジング ボム→ジョルトといった、回避困難な起き攻めを狙えるぞ。

硬直時間が短く間合いが近いので、ダッシュ直後のしゃがみ弱Ⓚが確定するぞ。

ヒット数が多過ぎなければ、ダシュアティス ラッシュ（追加強Ⓟ）まで連続ヒット。

その後は相手の動きに注目し、G.リカバリーをするようならスキに連続を決めろ！

連続技

[illegible] キャプチャー（I.ブロウ）→ハイジャンプ【弱Ⓚ→（遅らせて）強Ⓟ→（遅らせて）強Ⓚ】（→着地）→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→（遅らせて）強Ⓟ】→ダッシュ【立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】（相手気絶）

Postscript T.R.F.2
●バズウ補足：相手のリバーサル技を警戒するなら、弱Ⓟのガレキを起き上がりに重ねる→相手がガードしたら昇りジャンプ強Ⓟとしゃがみ弱Ⓚの二択→弱Ⓚのガレキヒット、という連係で攻めよう。
●ヴィレン補足：【しゃがみ強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】は、ヒット数が多いと遠距離立ち強Ⓟが当たらなくなる。ラッシュコンボ→アドバンスド後などは基本的につながらないので注意しよう。

『T.R.F.2』キャラ性能ランク

S CLASS　ミト、ハザマ

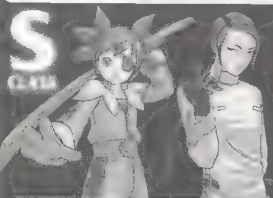
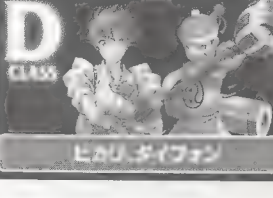
A CLASS　ゼン、ヴィレン、ベアトリス

B CLASS　バズウ、ガーネット、カヤ、グリード

C CLASS　[illegible]

D CLASS　ヒカリ、ダイフォン

さぁ、そろそろケリを付けようか！

闘魚弐 番付

『T.R.F.2』の攻略記事も今月で一段落。連載最終回となる今回は、現在のキャラランクをまとめてみたぞ！

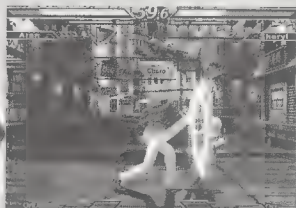
キャラランクの評価基準

各キャラの強さを測るため、まず性能を「攻撃」「防御」「立ち回り」の3要素に分け、それぞれS・A・B・C・Dのランク付けをしてみた（キャラランク、各項目のランク共にSが最高、Dが最低評価）。各項目の評価基準は後述の通りだ。

3要素の中で特筆すべき点や、そのほかの評価ポイントなどは各キャラの項で触れているので、キャラの強さや特性を知る参考にしてほしい。

●攻撃（表では攻と表記）

連続技のダメージだけでなく、攻めに関する行動全般が対象。ダメージを与えるチャンスの多さはもちろん、起き攻めや固めによる攻め継続能力も重要な評価対象となる。

また、ガードクラッシュ能力や相手のI・ブレイクに対する選択肢の強さも、攻撃の強さとして評価している。

ゲージの有無で攻撃能力に極端な差が出るキャラは、安定性を考慮して評価を下げた。

●防御（表では防と表記）

主に相手の攻めに対する回避能力が対象。バックステップの性能、無敵技の有無、割り込む行動のリスク&リターン、I・ブレイク後の選択肢の多さ&強さなどがそれに当たる。

また、大きな差ではないが時間によるディフェンスゲージの増加量も考慮しているぞ。

防御はゲージの有無に最も影響されやすい部分なので、基本性能を重視した評価に。

●立ち回り（表では立と表記）

有利な状況への持ち込みやすさが対象。本作は先に攻撃を当てた側が有利になる傾向が強いため、リーチや攻撃判定といった初手を当てる能力、ダッシュやジャンプ、バックステップといった初手を避ける能力、そして相手の接近に対する迎撃能力、以上三つを評価の基本としている。

また、遠距離から主導権を握れるキャラは、その分を評価に上乗せしている。

本作における強さが集約されている部分なので、キャラランクを付ける際に最も重要な要素として考慮した。

立ち回りが優秀なら、ほかの性能が多少劣っていても、総合性能は高めに評価している。

キャラ相性を考慮

[illegible]

Viren　A クラス

攻	防	立
A	B	S

[illegible]

Zen　A クラス

攻	防	立
A	A	A

[illegible]

Mito　S クラス

攻	防	立
A	A	A

[illegible]

Hazama　S クラス

攻	防	立
S	A	A

[illegible]

Postscript T.R.F.2 ●キャラ相性補足：有利不利の大きな組み合わせは、「ミト対ガーネット」や「ハザマ対シェリル」が代表的。地上戦に特化した性能のガーネットは、自分よりもリーチ&攻撃判定に優れた技を持つミトに対抗手段が無く、大幅に不利な立ち回りを強いられる。シェリルは地上、空中どちらもハザマに対抗できず、主な狙いとなる起き攻めも通用しにくいのが不利の理由となっている。

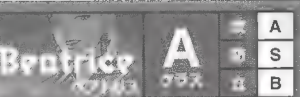
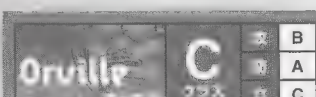
連続技のダメージは一般的だが、ラシュや起き攻めに秀でているため、一度攻勢に出たときの爆発力が大きい。優秀なバックステップを持つが、防御面はそれに頼る形になるのが厳しい。立ち回りはリーチと発生に優れた立ち弱Ⓚと、判定の強いジャンプ攻撃に強さが集約されている。

[illegible]要。強さは使うプレイヤーのスキル次第ともいえる。

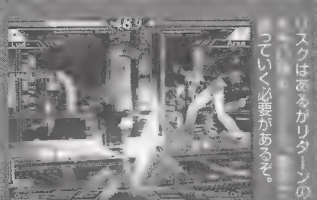
連続技はゲージの有無を問わず安定しており、ラッシュやガード崩しはお手のもの。構えキャンセルのおかげで攻めのバリエーションが多い点も高評価だ。防御面では、ハイリスクだが無敵技の存在は大きい。地上戦に集約される立ち回りは、リーチの長い技と高い機動性で優位に立てる。

Bazoo　B　クラス　攻 A　防 B　立 A

連続技は少ないが単発の威力が高く、中段の昇りジャンプ強Ⓟや0.A.後の起き攻めは意外に有効。防御面に不安はあるが、広い投げ間合いと0.A.がある程度の抑止力になる。立ち回りはリーチの長い各種弱Ⓟと強Ⓟアースダイブ(タメ)を駆使し、相手の持ち味をつぶす動きが強力だ。

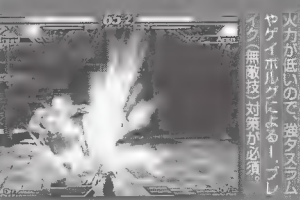
[illegible]が、下位キャラやミトに[illegible]性が[illegible]

ラッシュ性能は低いが、ガードクラッシュ値の高い攻撃を多く持ち、連続技のダメージも[illegible]。防御面では、発生が早くガードされても0.A.でフォローできるダストテイルと[illegible]によるディフェンスゲージ増加量の多さが驚異的。D.A.による攻撃抑止能力も強さの秘密といえる。

[illegible]となるオービルだが、ダメージが大きく相手にとっては十分に脅威といえる。発生と投げ間合いに優れたフルグラビティロックは、攻めだけでなく防御面でも活躍するぞ。また、バック[illegible]

性能が高く扱いやすい通常技を持っているものの、連続技になるラッシュコンボが少なく攻撃力に欠ける。防御面では頼れる無敵技が存在しないため、相手に強気で固められやすいのが難点だ。立ち回りは手堅く動けば強いものの、ダメージを与えるためにはリスク覚悟の行動が必要とされる。

[illegible]リスクはあるがリターンの[illegible]っていく必要があるぞ。

[illegible]不能連係や中段技でのガード崩し性能が優秀で、ペースを握った際の爆発力は高い。逆に防御面は、頼れる選択肢がD.A.しか無いため、非常に貧弱。立ち回りは独特で、キャラ相性によって大きく変わってくる。安定して勝つのが難しいキャラといえる。

[illegible]早いキャラには通用しない[illegible]

火力こそ低めだが、立ち弱Ⓟを軸とした固めは非常に強力。ダウンを奪った後は弱タスラムでグラウンドリカバリーを抑制でき、攻めを継続しやすいのもポイント。立ち回りで特に目立った点は無いが、ガ・ボー[illegible]

火力が低いので、強タスラムやゲイボルグによるブレイク(無敵技)対策が必須。

[illegible]やコマンド投げによるガード崩しは優秀な部類に入るが、リーチが短くジャンプ攻撃が弱いなど、立ち回りで先手を取ることが難しい面も。また、回避の基本となるバックステップの性能が低く、ゲージがたまらないと頼れる防御手段が無いことが大きなマイナス要因となっている。

[illegible]実戦で狙うのは難しい。

[illegible]ているなどガード崩しに有効な技を持っている。優秀なバックステップや当て身により、防御面の評価も低くない。しかし、全体的に攻撃力が低く、少し[illegible]

カヤとの決定的な違いは攻[illegible]うやって決めるかが課題だ。

[illegible]

プレイヤーによって意見が分かれたアラン。評価は低めだが能力はもっと上か?

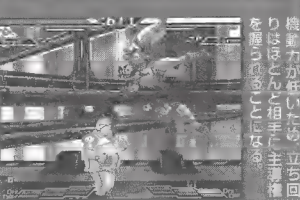
主力が強攻撃なので火力が高い。ガード崩しはメロースローのリターンの大きさが光る。ただし、機動力の問題でバックステップに対処しにくいのが難点。防御面はバックステップが弱い代わりに、強シャイニーパンチ(フェイント)、弱シャイニーパンチ、メロースロー、D.A.など優秀な技がそろう。

機動力が低いため、立ち回りはほとんど相手に主導権を握られることになる。

Postscript T.R.F.2 ●キャラランク作成に協力してくれたプレイヤー(敬称略、カッコ内は使用キャラ):ヒマ(ゼン&ラッド)、DORI(ヒカリ)、鵜原(ミト、ガーネット)、ぶっぱぎゅう(アラン)、ランク(ハザマ&バズウ)、kogat(アラン)、かいぬま(ハザマ)、トモ(ラッド)、スカ(タイフォン)、Z-X(シェリル&ラッド)、のらいヌ(ヴィレン)、お兄ちゃん(ボイド)、そのほか多数の「T.R.F.2」プレイヤーの皆さま。

ついにクライマックス！　エンディングはすぐそこだ!!

雷電III

RAIDEN III

雷電III
■メーカー：モス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：2005年3月(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X

最終回となる今回は、LEVEL6と7の攻略法を解説。さすがに難度は高いが、ここまで来られたキミならば必ずや栄光をつかめるはずだ！

Text：たてしゅ～

"大戦車軍団"の包囲網を突破せよ！

LEVEL 6 ステージ攻略

ステージ中盤では格納庫から次々と戦車が出現し、一斉放火を仕掛けてくる。バルカン&レーザーミサイルのフル装備状態でないと、とても太刀打ちできない。心してかかれ!!

BOSS
1UP
AREA 3
サブウエポン出現ポイント
格納庫⑧ 戦車×10
格納庫⑨ 戦車×8
格納庫⑦ 戦車×10
格納庫⑤ 戦車×10
格納庫⑥ 戦車×8
AREA 2
格納庫④ 戦車×10
格納庫③ 戦車×11
格納庫② 戦車×8
格納庫① 戦車×15
AREA 1

START

※「I」はアイテムキャリア

AREA 1 慌てず焦らず、装備を整えよう！

1機目のアイテムキャリアからはバルカンを、2機目からはレーザーミサイルを回収しよう。3機目の出現場所は攻撃が激しいので、フル装備ならば回収しなくても構わない。

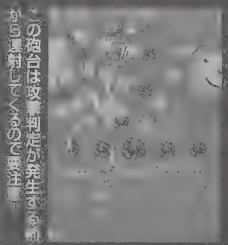
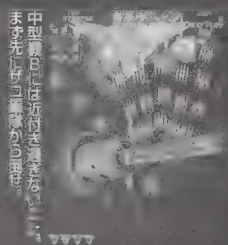
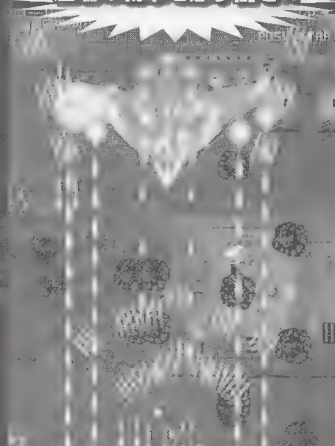
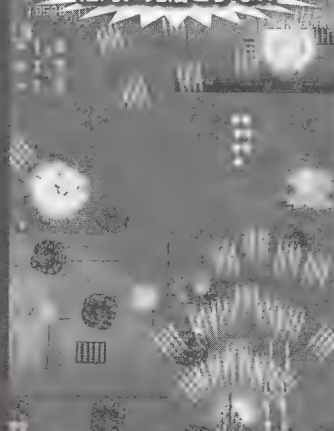
中型機Aは出現直後に確実に破壊すれば、全く問題無い。ただし、中型機Bを倒すときはあまり近付き過ぎないように注意しよう。同時に出現するザコ編隊が撃ってくる弾が速いので、至近距離だと避け切れなくなるからだ。

中型機Bには近付き過ぎないこと。まず先にザコ編隊から倒せ。

この砲台は攻撃判定が発生する前から連射してくるので要注意。

AREA 2 全ステージ中でも一、二を争う最難関地帯だ！

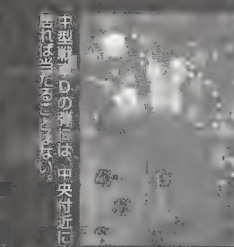
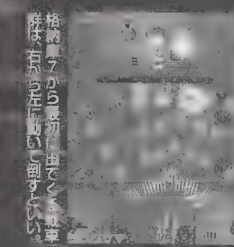
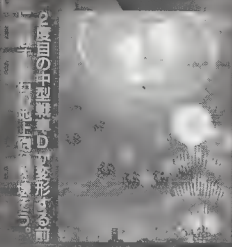
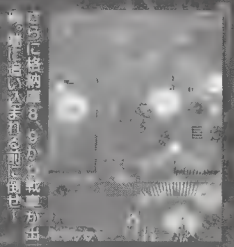
全部で9カ所存在する格納庫からは、「これでもか！」とばかりに戦車が次から次へと出現する。1機でも自機の真横のラインに戦車を残すと即命取りになるので、それまでにすべて破壊することが生き残るための絶対条件だ。

中型戦車Dは変形するともの凄い数の弾を撃ってくるので、変形前に周囲の砲台や戦車を必ず破壊しておくこと。

中型機Bの弾幕が張られている最中に、左からスナイパー戦車が弾を撃つ。絶対に見落とすな!!

格納庫1の一番最後の戦車は、こんなタイミングで出現する。至近距離で撃たれたら即オダブツ!!

さらに格納庫8、9から戦車が出現。確実に追い込まれる前に倒せ！

2度目の中型戦車Dが変形する前に、地上にいる間に破壊しよう。

格納庫7から最初に出てくる戦車は、右から左に動いて倒すといい。

中型戦車Dの弾は、中央付近に居れば当たることはない。

 中型機(A) 得点 10,000
 中型機(B) 得点 50,000
 中型機(C) 得点 10,000
中型戦車(D) 得点(変形前) 10,000 得点(変形後) 50,000

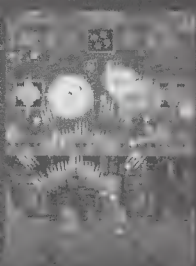
中型機のオンパレード！　まさに総攻撃だ!!

LEVEL 7 ステージ攻略

ラストステージとなる「LEVEL 7」は、中盤の戦車地帯以降が大化し！　何度も練習を繰り返し、最後の砦を撃ち破れ!!

AREA 1 大型機Fで稼ぐか それとも安全策を取るか？

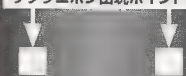
中型機Eが連続して出現するが、出現順にどんどん倒していけば全く問題無い。唯一厄介なのは、大型機Fが同時に出現するところ。ここはまず大型機Fの右側の砲台だけを先に壊してから、右端に居る中型機Eを倒しにいくといい。稼ぐ人は大型機Fを先に倒そう。ただし、この後の弾避けはかなり難しい。

終盤は地上砲台が密集しているが、大型のものから優先して破壊すればそれほど難しくはないはずだ。

大型機Fの右側にある砲台を壊してから、左の中型機Eを倒しにいくと安全。

地上砲台地帯は、左右に大きく動いて弾を避けながら破壊していこう。

AREA 2 再び戦車軍団との死闘が待ち受ける！

このエリアの攻撃も激しいので、フル装備であれば無理してアイテムを狙う必要は無い。戦車および砲台破壊を優先しよう。

特に優先して破壊しなくてはいけないのが、中型戦車H。弾を撃ち始めるとたちまち逃げ場を失ってしまうので、出現したらすぐに集中攻撃すること。また、ステージ2でも登場したバラマキ弾を撃つ戦車も要注意。正面に回り込むスキがほとんど無いので、斜め方向のショットを当てて倒すといい。

最初の格納庫（左下側）から、いきなりスナイパー戦車が出現。必ず覚えておくこと！

次は中型戦車Hを最優先に倒す。ここで連射されたらアウトだ。

最後の格納庫からも、このタイミングで戦車が出現。油断するな。

今度は右側から戦車が弾をバラまく。斜め方向のショットで狙え。

2機目の中型戦車Hも、アイテムキャリアより先に倒すこと！

このバラマキ弾を撃ってくる戦車は手強い。出現場所を必ず暗記。

AREA 3 安全第一！　アイテム回収は最後にゆっくり行なうべし

スクロール速度が落ちる瞬間に出現する地上砲台は、あらかじめ少し前に出た位置で待っていること。下にへばり付いていると、横からの攻撃を避け切れないからだ。

最終盤の石像はいずれもアイテムを持っているが、攻撃が激しいので破壊してから取りに行くと安全だ。

スクロールが速くなって砲台が出現する直前に、前へ出て倒そう。

続けて反対側から撃ってくる砲台をすかさず倒していく。

この巨大な砲台からの弾は、与えるスペースに入ってかわそう。

ここは安全地帯。ただし、ザコが撃つ弾は避けよう。

石像はいつも同じタイミングで弾を撃つ。正面に回り込んで倒せ。

アイテムを取るヒマが無い。先に両側の砲台を一掃してから取れ。

BOSS

サブウエポン出現ポイント

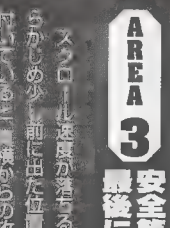
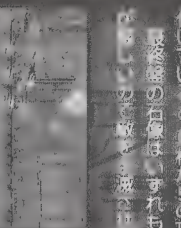
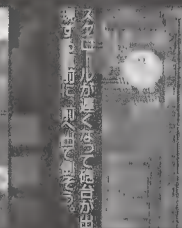
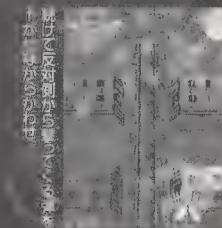
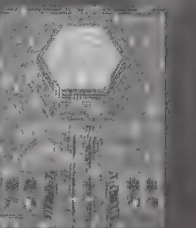
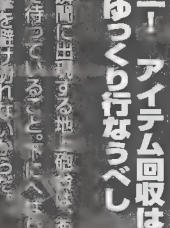
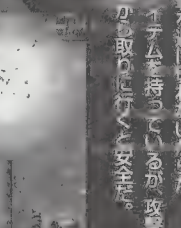
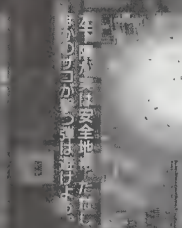
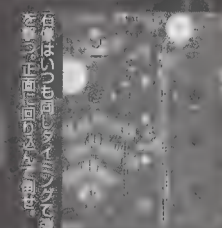
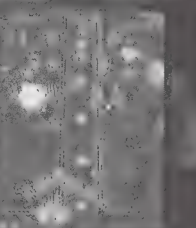
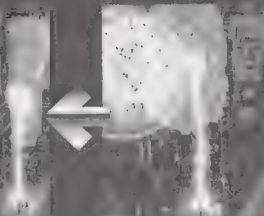
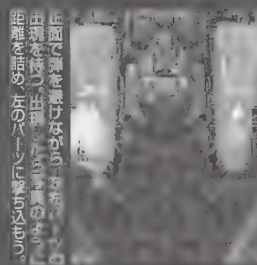
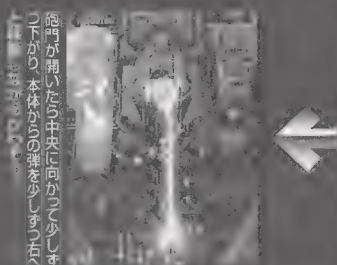
AREA 3

AREA 2

AREA 1

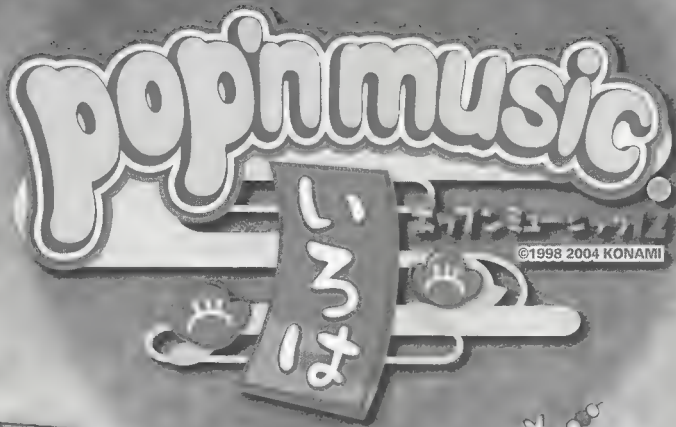
※石像の位置と反対側から出現する

START

※「I」はアイテムキャリア

中型機(E)　得点:10,000　大型機(F)　得点(本体):50,000　(腕):10,000　※腕には倍率がかからない　中型機(G)　得点:10,000　中型戦車(H)　得点:10,000

忍法帖の人気曲を一挙大攻略＆NET対戦おさらい特集!!

今回で「いろは」攻略も最終回! 忍法帖隠し曲の中でも特に人気の3曲をお届け! さらにNET対戦のおさらいと、豪華内容だよ!!

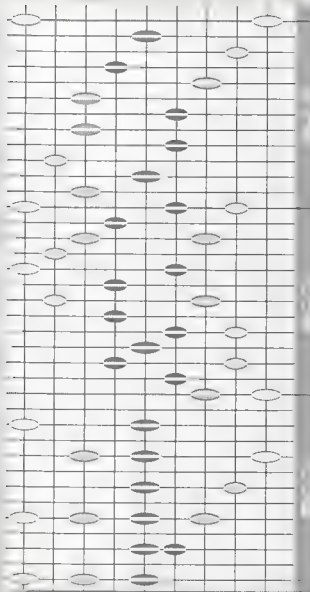
Text:赤男

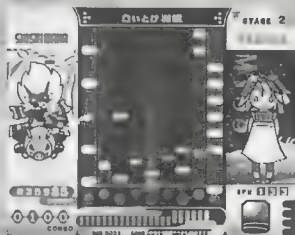
ポップンミュージック12 いろは
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：稼働中(2004年12月中旬)
■使用基板：――

ジャンル	TANABATA
タイトル	白いとび羽根
アーティスト	ミシュカ
レベル	33 (EX)
BPM	96～133

"[illegible]"の大人気曲!! 交互階段アリ、同時押しアリ、1[illegible]もアリと総合的な技術が問われるよ 最初と最後だけBPMが遅いことに気を付けてね

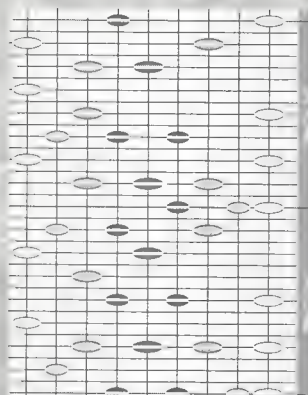
上級

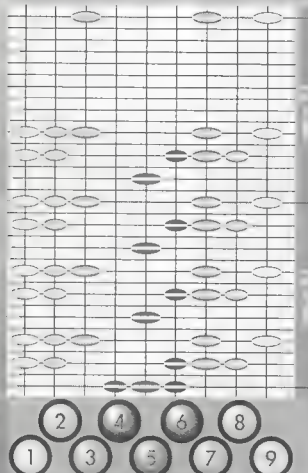
ジャンル	うそつき ハイパーロッケンローレ
タイトル	エイプリルフールの唄
アーティスト	AKIRA YAMAOKA
レベル	39 (EX)
BPM	179

ヒートサウンドが耳に残る、"[illegible]"の[illegible]曲。8分のリズムで大量の同時押しが[illegible]。[illegible]には、3小節以上も8分の連打が[illegible]!!

ポイントA 41小節目
1対3の比率で押そう!

40小節での同時押しが終わったらやってくる急な階段譜面。左手は1と2だけを押して、残りは右手で左から右に流すようにして捌こう。最後にくる【7+9】は、8を押した手をそのまま下にずらすとうまく押せるよ。

前もって心構えをしておけば、対処もしやすいよ。あわてずにしっかりと押そうね。

ポイントB 78～80小節目
三つの部分に分けよう!

ここは79小節目を、同時押しの部分、4・【2+7】・4の部分、左の階段+同時押しの部分の三つに分けて考えよう。79小節目始めの【6+8】や【7+9】など隣同士になっている同時押しは、右手で押すのがオススメだよ。

ポイントA 28～29小節目
変則同時押しに注意!!

ここでは、右側の変則的な同時押しでコンボを切らないように注意しよう。まず左手は、【1+2】→【1+2+3】を押すことに集中。右手では、5をたたいた後に【6+7+8】の逆三角から【7+9】を取らないといけないところが難関だよ。【6+7+8】は手のひらと人指し指、薬指で押して、【7+9】はそのまま手を斜め下に持ってきて、親指で7、小指で9を押そう。取りこぼしがなくなるよ。

ポイントB 78～79小節目
左右に振られる同時押し

このポイントは、上段の部分を取りこぼしてしまいがちな場所だよ。【4+6+8+9】のような押しにくい譜面が、右へ左へと振られる同時押しの中に含まれているんだ。左右に振られて大量にゲージが下がってしまうようなら、各小節の始めにある9を見逃して同時押しを簡単にしちゃおう! そうすれば、譜面がとっても押しやすくなって、ミスでゲージを減らさないようにすることができるよ。

"タナバタ"(EX)のポイントAの部分がどうしてもできない場合は、ミラーにしてやってみるとすんなりできる場合があるよ。"タナバタ"だけじゃなくても、譜面に詰まったらミラーにしてみるのがオススメ。譜面がいつもと逆になるという気分転換が功を奏してクリアできたり、いつもより点数が伸びることがあるんだ。正規譜面だけじゃなく、たまにはやってみるといいかもしれないね。

NET対戦 おさらい部屋

オジャマを組み合わせよう

ネット対戦での重要な要素の一つ、オジャマカスタマイズ。君はどんな組み合わせをしているかな？ 今回はオススメのカスタマイズを紹介するよ!!

攻撃スタイル

HELL
強制Low-Speed
上下さかさま

相手にオジャマをガンガン打って勝ちたい、という人にオススメのスタイル。難しい曲で効果を発揮するこのカスタマイズは、LV1からLV3まで超攻撃的なものばかりだよ。

でもその反面、防御手段が無いからオジャマを打ち込まれやすいし、「道連れ」や「リフレクション」を持っている人に跳ね返されると、自分が多大なダメージを受けてしまう点は諸刃の剣。この組み合わせはクリアボーナスを奪いやすいこともポイントだよ。

防御スタイル

なし
道連れ
リフレクション

点数を取るのが得意で、オジャマの耐性があまり無い、という人にオススメのスタイルだよ。「リフレクション」を持っていない場合は、LV3に「EXCITE」を装備してみよう。

これで相手が警戒してオプションの「SUDDEN」を付けてくれれば、スコアを削れるよ。ただし、その場合は必ず「道連れ」を発動させよう。LV3までゲージが溜まってしまうと、「EXCITE」を打つまで「道連れ」を使えなくなってしまんだ。

赤男スタイル

ふわふわ判定ライン
SUDDEN
リフレクション

攻撃面、防御面に優れたバランスの良い組み合わせだよ。防御スタイルでも書いたように、「SUDDEN」などを装備することによって相手のスコアを削れることもあるし、相手からの攻撃も「リフレクション」でちゃんと防げるんだ。

簡単な曲での勝負になったら「ふわふわ判定ライン」を使って相手のスコアを削ることもできるよ。どんな試合にも対応できるバランスの取れたカスタマイズなんだ。

NET対戦でナチュラルレベルアップ☆

NET対戦、みんなやってる？ 必ず3曲プレイできるし、自分の選ばない曲も相手が選んでくれて、新しい部分も見えてくるよ。普段はエキスパート限定のCOOL判定にも慣れることができて、自然に実力が上がっちゃう！

実験!! 赤男スタイル

ってことで、私ライター赤男が、自分のよく使うスタイル（「ふわふわ判定ライン」、「SUDDEN」、「リフレクション」）の装備をして、神部屋でプレイしてみたよ！

このスタイルが最も効果的に発揮されるのは、『ポップン7』の"デスレゲエ"や『10』の"DDR"のような最後で低速から高速にBPMが変化する曲。前半の低速部分は、BPMが遅いからオジャマの影響をあまり受けなくなるし、最後はBPMが早くなる前に「リフレクション」を張ると、もうオジャマは通じなくなるからなんだ。

実際に右記の曲と組み合わせると、「神部屋」の猛者たちにもほとんど負けないくらい有効だったよ。

だけどそれには、もちろん相手とのオジャマの心理戦に打ち勝つ必要もある。カスタマイズに頼るだけでなく、相手が今はオプションに何を装備しているのか、などを推測することも大事だよ!!

上級

ジャンル	KEI-ROW PUNK
タイトル	進め!爺ちゃん!
アーティスト	ジュース アクターズ
レベル	42（EX）
BPM	89～356

HELLコースの入門編ともいえる"秋の巻"の難曲。BPMは、急激に下がるところ以外ほぼ356だから、オプションの「Hi-SPEED×2」を付けるのがオススメだよ。

MAGOJIROU

ポイントA 127～130小節目

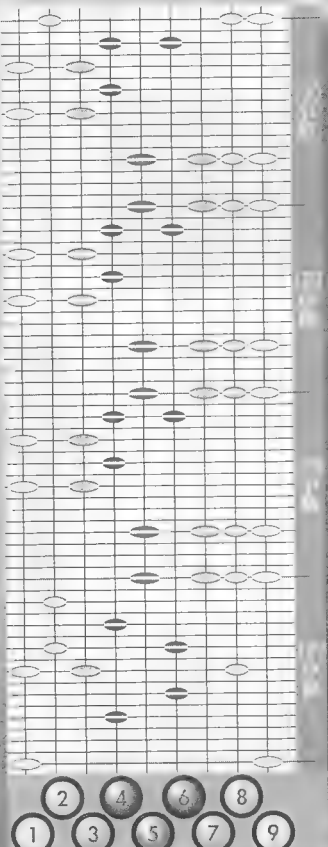
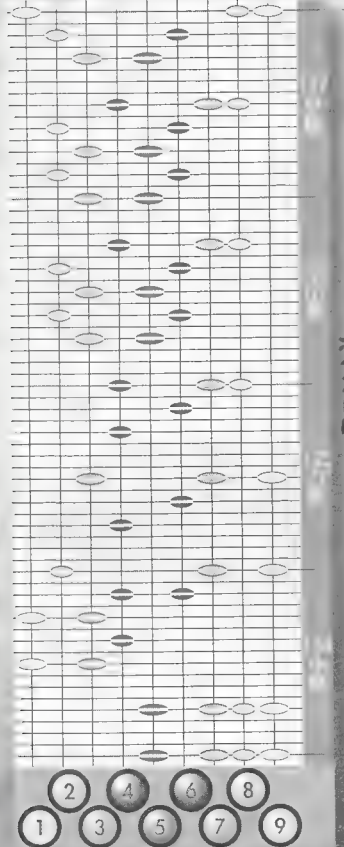
ラッシュを同時押しと考えよう!

127小節目から最後にかけて降り続くのは、同時押しの交互のラッシュ！ 普通に譜面通りに押すと、間に合わなくてゲージが空になってしまうくらい難しいんだ。でも、128小節目の【1+3】→4→【1+3】→【3+4】→【5+7+8+9】→……となっている部分を【1+3+4】→【1+3+4+6】→【5+7+8+9】という同時押しと考えて押すとかなりやさしくなるよ。タンタンタンタンと8分のリズムを刻んでいくと、なおいっそう失敗しなくなるよ！

ポイントB 134～137小節目

最後のラッシュも同時押し!!

ポイントAの部分を抜けると最後に待ち構えているのが、交互同時押し。左手で3→2→3→2、右手で5→6→5→6と指を使って押さなければいけない、難しい譜面なんだ。けどここも、左手は【2+3】→【2+3】→4、右手は【5+6】→【5+6】→【7+8】という同時押しだと考えると、かなり単純な譜面になるよ。指で交互に押すと間に合わないという人は、8分のリズムでこのように同時押しするとBADを出さずにクリアできるよ。

豆事典 NET対戦で編集できる自分のコメント。これは条件によって使える言葉が違うのを知っていたかな？ 例えば携帯のサイトで編集する場合はスペースで文字をあけられたり、「…」を使えたりするんだ。アプリだと文字を濁音にすることができたり、「～」を使えたりするよ。こういった違いを利用してコメントを作るのもおもしろいかもしれないよ。

楽しみは尽きず! ただ広がるのみ!!

モンスターゲートオンラインII

本作の攻略も金城まで終了し、ひと息ついたと思いきや、ここでイキナリの新要素である「カードトレード」が追加された。さらには新カードも追加され、遊び方はより奥深くなっていく。進化し続けるモンスターゲートに、君はついてこられるか？

モンスターゲートオンラインII 時空のフォークロア
- ■メーカー：コナミ
- ■ジャンル：オンラインメダルRPG
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2005年2月下旬（稼動中）
- ■使用基板：―

Text:もみあげ

トレードが可能になり、カード収集も一気に効率UP。ただし、いろいろと制限があるので注意しよう。

トレードの前に

カードトレードを行なう際に気を付けなければいけないのが「一度も手に入れたことのないカードとのトレードはできない」ということ。レアリティの高いカードを集めたいのであれば、最初の一枚は自分の力で手に入れておこう。

拾得経験の無いカードは落札も出品もできないので注意しよう。

落札

落札は自分の欲しいカードと、そのカードの持ち主が希望しているカードを交換するというもの。手数料（メダル）が必要になることは忘れずに。

落札の手順はまず、出品リストから欲しいカードを選択（上部のアイコンを使えばスムーズに検索ができる）。そして出品者が希望しているカードを放出すれば落札成功となるのだ。

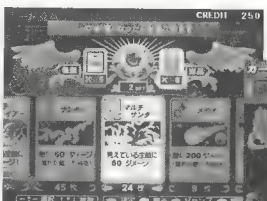
欲しいものがあったら、交換条件の合った人とトレードしよう。

今まで落札に成功した組み合わせはいつでも履歴で確認できる。

出品

出品は、いらないカードを放出して、欲しいカードを募集するというもの。こちらも利用するには手数料が必要だ。

まず、欲しいカードと出品するカードの、種類と枚数を決定しよう。この時、出品するカードと希望するカードの価値が合っていないと出品できないので注意しよう。出品できたら、後はだれかが落札してくれるのを待つだけだ。

出品期間は決まっており、規定日数を過ぎると出品取り消しに!

出品カードと希望カードの価値が合うと中央のオーブが青に変わる。

「カードトレードの条件と手順」

【出現条件】
アイランズの緑城をクリアしていること。

【落札】
①出品リストから欲しいカードを探す。
②欲しいカードの出品者が希望しているカードを持っていれば交換できる。

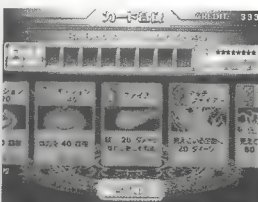
【出品】
①欲しいカードの種類と枚数を選択。
②手持ちのカードから、出品するものと数を決定。
③希望するカードと、出品したカードの価値が釣り合うかチェック。

まだまだ出るぞ 追加カード

待ち望んだ新カードが追加された。新たに手に入れた力を使い、難城を一気に攻略していこう。

新要素のカードトレードに加え、さらに3枚の新カードが追加されることが発覚。カードのレアリティこそ不明だが、公開された新カードの効果はどれも期待できるものばかり。中でもサイレントは確実に冒険の手助けになるであろう注目の新カード。今までクリアできなかった城も、これらのカードを持ち込めば簡単にクリアできるかも？

追加カード① ブレンド（BET8）

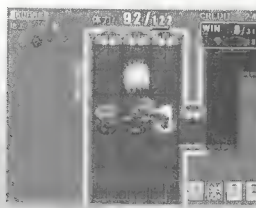
カード合成を冒険中に行なえるカード。合成結果が不安定なだけに、最初から持ち込んでまで使用するのは好ましくないが、冒険中に拾った場合は積極的に使用してみよう。うまくいけば、使い道の無かったカードが攻略の手助けになるカードになることも!?

最も使い方が未知数のカード。どんな城でその効果を発揮するのか？

追加カード② サイレント（BET6）

なんと、そのフロアのモンスター増加&復活を封印するという驚異的なカード！ 以前紹介した剣振りテクニックと併用することで、そのフロアのモンスターを簡単に殲滅することも可能。非常に強力な効果をもつので、難度の高い城にはぜひ持ち込みたい。

アイテム探索や、最終階クリアを安定させるという使用法が最も効果的だろう。

追加カード③ ワンダーソード（BET12）

攻撃時に一定の確率で、何らかの状態変化を引き起こす武器。発動する効果が一定では無いことから、扱いが難しく安定性は下がってしまう。効果的に使用するには、的確な状況判断が必要となるため、極めて上級者向けの武器といえるだろう。

敵を状態変化させて損は無いので、しっかり対応すれば十分強力な武器となる。

モンゲー事典 オフライン 出品補足:出品できるカード、希望できるカードは1種類のみ。その最大枚数はレアリティ（★の数）により変化する。★が0～2個は20枚、★が3個は10枚、★が4個は5枚で、★が5個になると取引そのものができなってしまう。また、出品は同時期に最高3件まで行なうことができる。

地球上の格闘ゲーマーよ、此処に集え！

すべての格闘ゲーマーが目指すべき頂点。格闘ゲームの祭典・闘劇を細部まで掘り下げるコーナー「闘劇爆心地」が、「闘劇魂」と名前を変えてリニューアル。闘劇で繰り広げられた名勝負の真相を追う「思考の極致」、頂点に立つ者の[illegible]に迫る「王者の素顔」を、さらにパワーアップしてお届けしよう。

「闘劇魂」は闘劇の情報だけにとどまらない。新作、旧作の枠、攻略記事と紹介記事の境、紙と映像による表現。固定観念にとらわれず、格闘ゲームに関する情報を網羅する予定だ。このプロジェクトの一環として、格闘ゲーマーへ捧ぐムック「闘劇魂」を作成中だ。本誌と合わせ、こちらも期待してほしい。

極めし者の領域

思考の極致

闘いの当事者にしか分からない真相を探るコーナー「思考の極致」。今回はリニューアル1発目に相応しい、最高の激闘をピックアップした。『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』決勝、㈲牛丼チェーン店「信屋」先鋒・ありさかしんや対【マラリキャプター小川♥】大将・小川だ！

試合前の心境

闘劇で毎回最激戦種目となる「GGX」シリーズ。今回も全国選りすぐりの精鋭が集った。その中を鮮やかに勝ち進む二つのチーム【マラリキャプター小川♥】と【㈲牛丼チェーン店「信屋」】だ。

小川　去年も一昨年も一回戦負けだったんで、まずは一回戦を突破することに集中していました。

ありさかしんや（以下ありさか）　最近は年齢のせいか、集中力が続かないことが多かったんですが、今回はコンディションが良かった。大会前に『リポD』を飲んでおいたおかげですね。

【㈲牛丼チェーン店「信屋」】は絶好調のありさかを先鋒に起用。この作戦がズバリ的中し、旧知のチームメイトのバチ、無類の勝負強さを持つkaqnを下し、決勝の舞台で師弟対決が実現する。

小川　決勝では大将を託されていたので、全力が出せました。この一年間のやり込みを出せれば、勝っても負けても悔いは無かった。師匠のありさかさんと闘うことに「運命」を感じていました。

ありさか　キャラ的に不利なエディが先に来なかったのはラッキーでしたね。紗夢戦は得意だったので、負ける気はしませんでした。大将の小川君を引きずり出すまでは作戦通り。3人掛かりでようやく6：4で不利って状態です。

第1ラウンド

ロボカイのゲージがたまるまではエディが有利に試合を進められる組み合わせ。この相性通りに小川が先手を取り、さらに起き攻めを決めて連続技をたたき込む。

小川　うまく起き攻めが決まって体力半分を減らして、さらにサイクバーストを使わせたのは大きい。相手の体力が残り半分なら1チャンスで勝てますしね。

ありさか　起き攻めの移動攻撃は普通3発で終わるんですが、小川君は特定のタイミングで重ねて4発目も当ててくるんですよ。ここで直前ガード→カイ幕ホームランをやろうとしてくらいましたね。

流れが小川に傾くところをありさかが踏ん張り、カイ電波からの連続技で残り体力2割同士の状態に持ち込む。さらにシャドウギャラ[illegible]のスキに反撃を決めて起き攻めを仕掛けるが、ダウン中のサイクバーストで切り返された。

小川

最強キャラ・エディの強さを100%引き出せる、唯一無二のプレイヤー。その強さの秘けつは、極限までのやり込み。一方的に攻めを押し付ける、「オガニー」と呼ばれるスラングを広めた。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD決勝

B	T	エディ	ROUND1	ロボカイ	T	B
		[illegible]	起き攻め●	ダッシュ~追っつとくカイ?☆		
		ダッシュ~HSインヴァイトヘル	●起き攻め	しゃがみガード(直前ガード)		
		垂直ハイジャンプ~着地		ジャンプ~町内カイばーげん☆		
		後方ジャンプ~空中ガード		~空中ダッシュHS		
		しゃがみFD		【近距離立ちS~しゃがみS☆】		
		[illegible]				
		[illegible]		しゃがみガード(直前ガード)~立ちガード		
		[illegible]	K.O.			

B	T	エディ	ROUND2	ロボカイ	T	B
		ダムドファング		[illegible]		
		立ちFD	起き攻め	ダスト		
		ダッシュ~遠距離立ちS☆		バックステップ		
		後方ジャンプ~飛行		ジャンプ~ジャンプS☆		
		前方ダウン復帰~飛行~ジャンプK☆		ジャンプ~ジャンプP☆~二段ジャンプ~ジャンプP☆		
		[illegible]				
		小攻撃~HSインヴァイトヘル☆		しゃがみガード~バックステップ		
		ダッシュ~小攻撃☆		後方ジャンプ~二段ジャンプ		
		[illegible]	カウンター	ジャンプD◆		
		[illegible]	連続技			
		分身格納~ダッシュ~分身召還		前方ダウン復帰~ジャンプD☆~ジャンプD☆		
		~対空攻撃◆~しゃがみS☆		空中ダッシュ~ジャンプHS(分身破壊)		
		しゃがみガード		しゃがみK		
		【しゃがみP~しゃがみS】☆~HSインヴァイトヘルFR☆		ダッシュ		
		ダムドファング☆		しゃがみガード		
		しゃがみP◆	カウンター	[illegible]		
			連続技	[illegible]		
		前方ダウン復帰~飛行~ジャンプK☆		座談カイ~ジャンプ~空中ダッシュ		
		分身召還~対空攻撃◆		ジャンプHS(分身破壊)		
		しゃがみP☆	カウンター	遠距離立ちS◆		
		~しゃがみS~HSインヴァイトヘルFR		しゃがみガード(直前ガード)		
		ジャンプ~飛行~着地		ジャンプ~町内カイばーげん☆		
		ダッシュジャンプ~ジャンプK☆~飛行		ジャンプ~空中ダッシュ~ジャンプP☆		
		ジャンプS		立ちガード(直前ガード)		
		しゃがみS☆~HSインヴァイトヘル		しゃがみガード(直前ガード)		
		ジャンプ~飛行~ジャンプK◆	カウンタ	[illegible]		
		気絶	連続技	[illegible]		
			起き攻め	[illegible]		
			K.O.			

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。 B=サイクバーストゲージ T=テンションゲージ

試合時に行なわれた攻防のすべて

小川 ／ ありさかしんや

B	T	エディ	ROUND1	ロボカイ	T	B
		[illegible]	カウンター	しゃがみ~ジャンプP◆		
		分身召還~ダッシュジャンプ~飛行		後方ダウン復帰~二段ジャンプ~ジャンプHS(分身破壊)		
		ジャンプK☆		しゃがみK☆		
		しゃがみP☆~足払い		立ちHS◆~しゃがみガード		
		垂直ジャンプ~飛行~ジャンプK		バックステップ~座談カイ		
		HSインヴァイトヘル☆		前進		
		ダッシュ~Sインヴァイトヘル~しゃがみK	●起き攻め	しゃがみガード(直前ガード)~バックステップ		
		後方ジャンプ~飛行~ジャンプ[K~S]~立ちP~足払い☆	連続技	ダッシュ~しゃがみK☆		
		分身召還~小攻撃~ダッシュ【しゃがみP~しゃがみS】	●起き攻め	しゃがみガード~しゃがみFD		
		[illegible]		~バックステップ		
		[illegible]	連続技			
		~対空攻撃	カウンター	青白サイクバースト☆		
		立ちFD~しゃがみFD	起き攻め●	ジャンプ~空中ダッシュ~ジャンプHS~【立ちK~近距離立ちS~しゃがみP】		
		後方ジャンプ~飛行~ジャンプ[K~S]~しゃがみS☆		ダッシュ~遠距離立ちS☆		
		~分身召還~対空攻撃☆~ダッシュ➡+HS☆		バックステップ~前方ハイジャンプ		
				空中ダッシュ~ジャンプHS☆		
		ダッシュ~小攻撃~➡+HS~小攻撃		しゃがみガード~バックステップ		
		HSインヴァイトヘル☆	カウンター	しゃがみK(分身破壊)		
		ダッシュ~Sインヴァイトヘル	●起き攻め	しゃがみガード(直前ガード)		
		ダッシュ~ダムドファング◆	カウンタ	[illegible]		
		その場ダウン復帰~後方空中ダッシュ~ジャンプK☆		ジャンプ~空中FD~空中投げ入力		
		しゃがみP◆	カウンター	[illegible]		
		しゃがみFD	起き攻め●	[illegible]		
		前方空中復帰~飛行~空中ガード		ハイジャンプ~ジャンプD		
		ジャンプK☆	カウンター			
		分身召還~対空攻撃☆~ダッシュジャンプ~飛行		その場ダウン復帰~着地~バックステップ		
		着地~対空攻撃☆~垂直ハイジャンプD☆		ハイジャンプ~ジャンプP☆~空中バックダッシュ~ジャンプHS		
		シャドウギャラリー☆		ダッシュ~しゃがみK(分身破壊)~座談カイ		
				[illegible]		

小川　分身破壊後のしゃがみSを狙ってシャドウギャラリーを出したけど読み負けました。ありさかさんのペースになりそうだったけど、サイクバーストで切り返してペースを握り返せました。

ありさか　起き攻めはゲージが少なかったんで、近付いてミサイルを撃つしかなかった。まあ分身ゲージは無かったんで、くらっても悪くはない場面でしたが……。

第2ラウンド

接戦を制した小川がノリノリで開幕からダッシュで攻める。しかし、先取されたありさかも攻める姿勢を崩さない。一瞬早く動いたありさかが先手を取る。

ありさか　開幕は強気に。ひよっていないことを見せ付けました。

小川　様子見を読んで投げを狙いましたが、少し遅かった。

攻め急ぐ小川に対し、ありさかがカウンターを狙う。これがズバリ的中し、ありさかが突き放す。

ありさかしんや

『GGX』から理論派で知られる強豪プレイヤー。キャラ対策を構築することに長けており、それを実践できる高い実力を兼ね備える。また、ゲーマーらしからぬ屈強な肉体を持つ。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD決勝

試合時に行なわれた攻防のすべて

小川 / ありさかしんや

B	T	エディ	ROUND3	ロボカイ	T	B
		垂直ジャンプ～飛行		ダッシュ～しゃがみFD		
		～ジャンプ[K→P※]		ジャンプ～空中FD		
				[illegible]☆		
		しゃがみFD	起き攻め●	[立ちK→近距離立ちS→しゃがみP※]		
		後方ジャンプ～飛行～ジャンプ[K→P]☆		ダッシュ～遠距離立ちS※		
		[illegible]～分身召還		立ちガード(直前ガード)		
		小攻撃～垂直ジャンプ～空中ダッシュHS※		しゃがみガード～バックステップ～後方ジャンプ		
		対空攻撃※～しゃがみガード		ジャンプHS☆		
		ジャンプK～飛行		しゃがみK～しゃがみK※		
		ジャンプ[K→P→HS※]		後方ジャンプ～空中ガード		
		しゃがみP◆	カウンター	[しゃがみK☆→しゃがみS※]		
		しゃがみP※				
		しゃがみガード		遠距離立ちS→[illegible]カイ		
		しゃがみS※～立ちFD		ジャンプ～ジャンプHS		
		後方ジャンプ～飛行		ダストアタック※		
		～ジャンプK※		バックステップ		
		[しゃがみP→しゃがみS]☆→分身召還	カウンター	しゃがみK◆		
		小攻撃～ダッシュ～ブレイク ザ ロウ		しゃがみガード～バックステップ～前方ハイジャンプ		
		～対空攻撃※		空中ダッシュ～空中FD～しゃがみFD		
		しゃがみS		バックステップ		
		しゃがみS～対空攻撃※		前方ハイジャンプ～空中バックダッシュ～ジャンプHS※		
		ダッシュ～◆+HS☆～対空攻撃～ハイジャンプD	連続技	後方ジャンプ～町内カイばーげん※		
		◆+P※～しゃがみHS※		前方ダウン復帰～ジャンプD		
		しゃがみS※		～町内カイばーげん※		
		しゃがみP☆～しゃがみP※		しゃがみガード		
		しゃがみP※～しゃがみS→HSインヴァイトヘル※FR		しゃがみガード		
		ダッシュ		青色サイクバースト☆		
		後方ジャンプ～飛行～空中FD		ダッシュ～垂直ジャンプ～町内カイばーげん		
		～空中FD		～空中ダッシュ→ジャンプD		
		垂直ジャンプ～飛行～着地		～町内カイばーげん※		
		立ちガード		ジャンプ～空中ダッシュ～ジャンプ[S→HS]		
		しゃがみFD～立ちFD		[立ちK→近距離立ちS]→カイ現象		
		垂直ジャンプ～空中ダッシュ		ダッシュ～後方ハイジャンプ		
		ジャンプ[K☆→S☆]		その場ダウン復帰		
		後方ジャンプ→S※		立ちHS※		
		しゃがみ[P→S]☆→分身召還				
		小攻撃～ダッシュ		しゃがみガード～バックステップ		
		ブレイク ザ ロウ～対空攻撃◆		垂直ジャンプ～町内カイばーげん(分身破壊)		
		しゃがみP～しゃがみP☆		[illegible]		
		しゃがみFD		[illegible]		
		後方ジャンプ～飛行～ジャンプK※		ダッシュ～しゃがみHS※		
		[illegible]☆				
		[しゃがみP→立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS]→分身召還	●起き攻め	しゃがみガード(直前ガード)～しゃがみガード		
		小攻撃～ダッシュ～しゃがみS※～移動攻撃※		しゃがみガード～垂直ハイジャンプ→空中ダッシュ		
		しゃがみHS		空中FD		
		小攻撃※～HSインヴァイトヘル※～ダッシュ～対空攻撃◆		[illegible]		
		ダッシュ		[illegible]		
		後方ジャンプ～飛行		ダッシュ～しゃがみK※		
		ジャンプK～しゃがみガード	相殺	カイ幕ホームラン		
		ダッシュ～ダムドファング☆	反撃			
		ダッシュ～分身召還～小攻撃	●起き攻め	しゃがみガード(直前ガード)		
		ダッシュ～しゃがみP※		バックステップ		
		小攻撃※～ダッシュ		後方ジャンプ		
		しゃがみHS※		ジャンプHS(分身破壊)		
		しゃがみS◆	カウンター	しゃがみK☆		
		[しゃがみP→しゃがみS]☆		ダッシュ		
		～HSインヴァイトヘル※FR～ダッシュ		しゃがみガード		
		ダムドファング☆				
			K.O.			

※欄にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。　B＝サイクバーストゲージ　T＝テンションゲージ　☆＝ヒットした技　★＝ヒットした技(相打ち)　◆＝つぶされた技　※＝空振りした技　RC＝ロマキャン　FR＝フォースロマキャン　FD＝フォルトレスディフェンス

流れを掌握された小川は、さらに「出していけない間合い」でジャンプKを出してしまう。これを待っていたありさかは、町内カイばーげんで確実にカウンターを取る。そのまま気絶させ、ありさかがラウンドをもぎ取った。

小川　ロボカイの必勝パターンですね。これはしょうがない。立ちHSへの反撃に足払いを入れられたら分からなかったけど……。

ありさか　決め手になった町内カイばーげんは、普段なら小川君にガードされちゃうところなんですけど、つい出しちゃいました。まあこのラウンドはカウンターより、分身との連係を徹底して機能させなかったことが勝因ですね。空中で逃げつつ、ジャンプHS、しゃがみKでしっかりと分身を消せています。

第3ラウンド

共に必勝パターンでラウンドを取り合った両者は、最終ラウンドでも一進一退。しかし、分身をいなしてゲージをためようとする守勢のありさかを、小川が徐々に押し始めた。

ありさか　しゃがみP後の遠距離立ちSはジャンプで逃げられるんですけど、ジャンプKをカイ幕ホームランで迎え撃てます。相殺すれば確定で立ちHS、近い位置ならカイ電波も有効です。でも、小川君の飛行があまりにも早く、画面に刺さっちゃってますね。

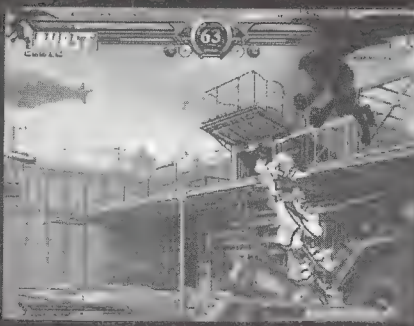
対空攻撃からのジャンプDを決め、リードを広げる小川。続けてインヴァイトヘルフォースロマキャン→ダッシュで攻め込むが、ここでありさかの黄色サイクバーストで割り込まれ、形勢が逆転する。

ありさか　ここの黄色サイクバーストは意外と青色サイクバーストに化けたりしちゃうんですが、うまくいきましたね。

小川　フォルトレスで止まろうとしたけど失敗してますね。これでロボカイのゲージがたまってしまったので、しばらくはターンが途切れるのを耐えるしかなかった。

町内カイばーげんを盾にありさかが、小川を画面端まで追い込む。フォルトレスでしのぎ、ハイジャンプ→空中ダッシュで逃げようとする小川。これを完全に読んでいたありさかが空中投げを狙う。

ありさか　反応が早過ぎて空中投げに行けませんでした。ここで逃げるときにジャンプKを出せる小川君のやり込みはさすがですね。

小川　エディはロボカイの攻めをハイジャンプで逃げやすいけど、それに対してロボカイはハイジャンプから空中投げで対処します。ここはジャンプKがカバーしてくれて助かりました。

分身を駆使する小川、町内カイばーげんで対抗するありさか。極限までもつれた試合は、最終局面へ。序盤からありさかが狙っていたジャンプKとカイ幕ホームランでの相殺がついに発生する。

ありさか　相殺を確認してカイ電波のコマンドは入力できたのですが……。何とボタンの横の何も無いところ押してました（苦笑）。

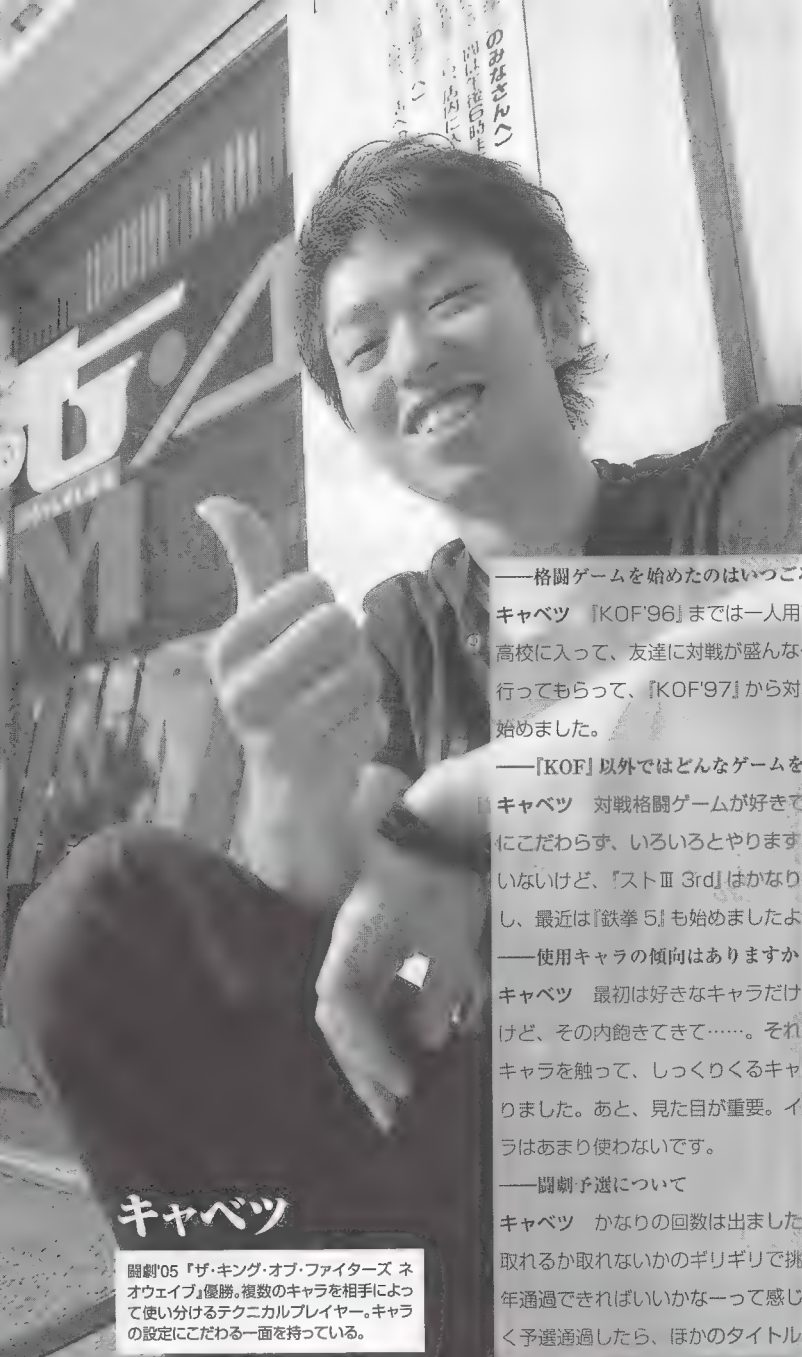
決定的なチャンスを逃したありさかに、2度と勝利の女神は微笑むことは無かった。続けてダッシュからのダムドファングを決めた小川が凄絶な接戦を制した。

次へ向けて

ありさか　もっとやり込んでいれば、ボタンを押せていたのかもしれないけど。ここで小川君とのやり込みの決定的な差が出ました。とりあえず、腕相撲の挑戦はいつでも受け付けています。

小川　お互いに出せるものをすべて出した、エディ対ロボカイの究極系といえる闘いです。次も努力して結果を残したいと思います。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防……。一瞬の剛を、次回も期待してほしい。

王者の素顔

キャベツ

闘劇'05『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』優勝。複数のキャラを相手によって使い分けるテクニカルプレイヤー。キャラの設定にこだわる一面を持っている。

——格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか

キャベツ　『KOF'96』までは一人用でやっていました。高校に入って、友達に対戦が盛んなゲーセンに連れて行ってもらって、『KOF'97』から対戦をバリバリやり始めました。

——『KOF』以外ではどんなゲームをプレイしますか

キャベツ　対戦格闘ゲームが好きで『KOF』シリーズにこだわらず、いろいろとやります。全然強くなっていないけど、『ストⅢ 3rd』はかなり前からやってますし、最近は『鉄拳 5』も始めましたよ。

——使用キャラの傾向はありますか？

キャベツ　最初は好きなキャラだけ使っていたんですけど、その内飽きてきて……。それからはいろいろなキャラを触って、しっくりくるキャラを選ぶようになりました。あと、見た目が重要。イロモノっぽいキャラはあまり使わないです。

——闘劇予選について

キャベツ　かなりの回数は出ましたね。いつも予選は取れるか取れないかのギリギリで挑んでいるので、毎年通過できればいいかなーって感じです。予定より早く予選通過したら、ほかのタイトルにも参加してます。

——闘劇決勝について

キャベツ　決勝は関東対関西という構図になって、なぜか自分が関東の代表になっていて焦りました。なんで俺が代表なの!?　って(笑)。

——闘劇の勝因は？

キャベツ　前回負けたときに色んな人から応援してもらっていたことに気付いて……。それで応援してくれる人の分も頑張ろうって、決めました。で、以前は使用キャラを固定せずに練習していたんですけど、今回はキャラを 4～ 5キャラに絞り、練習しました。あとは万葉さんからのアドバイスがかなり役立ちました。

——リングネームの由来

キャベツ　イメージカラーが緑で、そこからの連想です。あと、S田さんが呼び始めたことから定着しました。

——ライバルの存在は？

キャベツ　居ないですね。極限堂さんはライバルというより師匠や先生という立場に近いんで……。

——次へ向けて

キャベツ　もちろん参加しますが……。『KOF』シリーズは個人戦ばかりなので、チーム戦でやりたいです。

——最後に一言

キャベツ　えーっと『KOF』シリーズ以外の師匠を募集中です。師匠が居れば、もう少し変われると思うんで。

闘劇'05優勝店舗紹介 石神井公園駅前センター編

石神井公園駅前センター

東京都練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F
Tel:03-5393-6284　営業時間:10:00～24:00
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/ekimae.html

スタッフより：対戦格闘ゲームが好きな人も楽しめるような店作りを心掛けています。ビデオゲームはすべて50円。週末には大会を開催しています。ホームページで大会をチェックして、週末は当店にゴー

石神井公園駅前センターは、『ストⅡ』時代から対戦シーンを見てきた店長が居る老舗だ。
最も力を入れているのは対戦格闘ゲームで、定期的に大会を開いている。これには『鉄拳』や『KOF』、『GGXX』、『メルティブラッド』の強豪が多数参加している。客層のメインは学生なので、夕方～夜にかけてが最も盛り上がっているぞ。

年一度のお祭り騒ぎ、今年は……!?

“同キャラ縛り”無しのお祭りイベント、ブレビートライブCUPが今年も開催！　去年は下馬評通りアキラチームが制したが、果たして今回はどこが……!?

バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

バチャっ子インフィニティファイナルチューンド

VFR

日本の夏、神戸の夏！　オシャレな街を兵（つわもの）どもが闊歩（かっぽ）するReturn!?

2005 神戸デジャ・ヴ杯 5on5（仮）

一昨年、昨年と継続され、今年で3回目を迎えることとなった「神戸デジャ・ヴ杯」。初夏に行なわれる風物詩(?)として、関西近郊はもとより、関東のプレイヤーたちにもすっかり認知されているというこの大会は、もはや万人が認める大きなイベントに発展したといっても過言ではありません。そんな必要以上にかかる大きな期待に応えるべく、今回も大会専用スペース&野試合コーナーはもちろんのこと、お約束のパンフレットも発行予定(?)。そしていのっちのトークが冴え渡った(！)昨年のスペシャルイベントも引き続き開催と、ソフト&ハード両面でいつも通りのクオリティーを提供していく所存。

一方、本選の見どころは、やはり前回覇者、「(有)原黒商事」の2連覇なるか？　であろうか。既に「埼玉P－CUP」(6月開催)には参戦を表明しているが、その結果いかんでは「会長。」の神戸に対する“本気度”も変わっていくことであろう。仮に埼玉で敗れ、デジャ・ヴ杯にはレギュラーメンバーでの出場！　となれば、連覇の可能性は十分にあると言えそうだ。

対する地元勢としては、ベスト16に終わった昨年の結果をぜひとも超えたいところ。期待株は何といっても弱冠15歳で闘劇2005 FINAL出場を果たした「うめっち」、友人であるティーンエイジコンビ「流血」&「雑用」という“次の次世代トリオ”。彼らが地元で活躍できたなら、それはもう理屈抜きで盛り上がること請け合いだろう。果たして今年の夏の神戸には、一体どんなドラマが待ち受けているのか(いろんな意味で)!?

選手も関係者もエキサイトする(?)、同大会に注目だ！

EVENT INFO

【大会概要】

■**開催日時**　2005年7月17日(日)　■**開催場所**　デジャ・ヴ 神戸店
TEL:078-366-3811　FAX:078-366-3815
兵庫県神戸市中央区東川崎町 1-5-7エコールマリンビル B1F

■**開催時間**　11:00～受付/準備完了次第スタート

■**大会ルール**　5on5勝ち抜き戦、『VF4 FT』使用、キャラ固定、同キャラOK、ほか(詳細はデジャ・ヴ 神戸店 HPまたはVFR公式HPをご参照ください)

■**エントリー**　6月下旬よりデジャ・ヴ 神戸店 HPにてエントリー受付中

■**VFRシード**　1(優勝チームの中から1名)

ARCADE

蒲田にビデオゲームの新たなメッカ登場!?

パソピアード東京 7月中旬・グランドオープン

来る7月中旬、東京は蒲田にて「パソピアード東京」がグランドオープン予定！

同店舗は『VF4 FT』対戦台9セット導入、『鉄拳5』対戦台7セット導入と、驚くの大ボリューム&ラインナップ。首都圏でも有数のバーチャ環境となるだろう。

同店では各種対戦イベントやランバトなども多数予定しており、VFR加入も予定している。また、「ちび太」いわく同キャラオフ会も「パソピアード東京」で積極的に行なっていきたいとのこと。

また、対戦格闘ゲームだけでなく『三国志大戦』など流行のタイトルを続々導入ということで、対戦の間の待ち時間を気にすること無くプレイできる環境がそろっているぞ。

新宿・渋谷など都心エリアや、横浜エリアからアクセス便利な同店。付近に行った際は立ち寄ってみよう！

※写真は店舗完成イメージです

ACCESS

OPEN予定日　7月中旬グランドオープン
アクセス　JR蒲田西口下より徒歩1分
(サンライズ商店街内)

今期最初のシード権はだれの手に!?

2005 プレビートライブCUP リポート

第8回ビートライブCUPに向け、第8期VFRが始動。シード権のかかった最初のカップ戦は、例年通り「プレビートライブCUP」からスタート。

Text：矢永

全キャラの同キャラチームが参戦!!

チーム内の同キャラ使用に規制が無い本大会は、毎年同キャラ五人チームが多数参加する、お祭り要素の強いイベントだ。今回は24チームもの同キャラチームが参加。前回参加の無かったブラッドチームも結成され、全15キャラのチームすべて出そろった。

同キャラチームの構成は左表を参照。シュン以外の14キャラが決勝トーナメントへ駒を進め、前回と同じく全24チーム中16チームが同キャラチームで埋め尽くされた。

また、今回は【斬軍団】「板橋ザンギエフ（SH）、ふ～ど（Lー）、虎龍（LA）、トーマス岡田（LA）、双龍斬（AO）」や【僕と私とペット（豚）】「千人斬り（KA）、エド（KA）、暇神（AO）、松平清康（LA）、しゃむねこ（PA）」など、一部のトッププレイヤーが強力な混成チームを組んで参加した。

同キャラだらけの決勝トーナメント

Aブロックは、アオイチームが3チームとも集結する偏ったブロック構成となる。その注目のアオイチーム、【ハッスル合気道】は【斬軍団】に、【歌舞伎部屋】はサラチームに、【葵祭り2005】はアキラチームにそれぞれ敗れ、1回戦ですべて姿を消す。そんなAブロックを勝ち上がったのは【僕と私とペット（豚）】。「千人斬り」の強さが凄まじく、2回戦では【斬軍団】の「板橋ザンギエフ」と「ふ～ど」を、ブロック決勝ではアキラチームの「いのっち」、「鉄平」、「ホームステイアキラ」を粉砕して、決勝リーグへ進出した。

Bブロックは、今回もウルフチームが大健闘。1回戦では神「ちび太」率いるリオンチームを、「8」が5タテ、2回戦ではラウチームとの大将戦をこれまた「8」が制しブロック決勝進出を果たす。しかしBブロックを勝ち上がったのは優勝候補筆頭の影チーム。1回戦はベネッサチームを電プチ騒動（?）の末に倒し、2回戦ではパイチームの守護神「悪魔パイ」を「レオラオ」が封殺、ブロック決勝では対ウルフのスペシャリスト「養老影」の活躍が光り、「玄武」「こえど」を温存したまま決勝リーグに駒を進めた。

Cブロックは、いわゆる「弱キャラ」の同キャラチームが集結した感が強いブロック構成。悲願の決勝トーナメント出場を果たしたゴウチームだが、2回戦でジャッキーチームと激突。去年までのチームメイト「ゲームセンター嵐」に引導を渡されるという、何とも悲しい結末で姿を消した。

逆にブラッドチームは大健闘。1回戦でキャラ差のきついレイチームを打ち破ると、予選でパイチーム、1回戦でジェフリーチームを壊滅させた「白牙（LA）」、「オヤマスター（JA）」率いる【宗茂】を打ち破りブロック決勝に進出した。しかしブロック決勝で、勢いに乗るジャッキーチームの前に敗退してしまう。

まさかのファイナリスト!?

決勝リーグはジャッキーチーム対カゲチームからスタート。やや厳しいと思われたジャッキーチームだが、なぜか終始ノリノリ。その応援を受け、気が付けば「JOE」と「こえど」の大将戦に。ここで本日初登場の「こえど」が圧倒的な強さで2本取るも、「JOE」が落ち着いた立ち回りで徐々に流れをたぐり寄せ、逆3タテで勝利をつかんだ。

続いてはカゲチームと【君と私とペット（豚）】。一進一退の攻防の末に、副将の「こえど」が大将の「千人斬り」を引きずり出す。しかし、本日絶好調の「千人斬り」が「こえど」との接戦を制すると、その勢いのまま大将「養老影」をも撃破。これによりカゲチームの3位が確定してしまう。

優勝決定戦でもノリノリのジャッキーチームだったが、【僕と私とペット（豚）】の「松平清康」の3タテからスタートするという厳しい展開。そのイヤなムードを「ネオ・タワー」が二人抜き返して払拭するものの――中堅の「暇神」に敗れて、大将「JOE」が早くも登場。ここでも勢いに乗る「暇神」が止まらず、流れをつかめない「JOE」に勝利！

14時間にもおよぶ同キャラ祭りは、混成チームの【僕と私とペット（豚）】が優勝という微妙な結果で幕を閉じた。

●同キャラ五人チーム一覧

キャラ	チーム名	プレイヤー名
アキラ	八門極心技　参の章	ホームステイアキラ、大須晶、超南アキラ、いのっち晶、鉄兵
	アキラオフ会	ジョセフ、ムッキー晶、道産子晶、DAI@荒氏、ぱぶ吉
ジャッキー	☆ヤッキー軍団☆	ネオ・タワー、穴熊、ゲームセンター嵐、マスク・ド・ヒジテツ、JOE
	俺の時間	やつき、河合星矢、ミチオ、近未来、あぶ
サラ	ドラゴンキャノンタクティクス	マッスルサラ、S.O.S、あにぃ、YOU、マー坊
	徒華	K-2、罰、ヒゲ六、ジュリエッタ、メメクラゲ
ラウ	ダブルドラゴン	パンチ・ザ・センプー、人造人間、羅羽★祐天寺、オツナミ、マルコメX
パイ	つっぱりパイスクール	五郎式千歳、ブリマム、つちくも、矢永、悪魔パイ
ウルフ	MINOTAURS	セガール、ヒデオ、チェムル、8、組長
	Backyard Wrestle	ISIII、モンちゃん、うるさい君、異形の拳、まちだくん
ジェフリー	森羅万象	ボッキアキラ、青ジャン、スーパーJ、草嵐、マグナム
	ハンマーヘッズ	ZAP、kabuki、ハイキック、一休、タケオ
	【一軍】ジェフリーチーム【一軍】	さとやん、こーちゃん、ザ・ゲリラ、モルジブ、セイノー
カゲ	影チーム	ジン、こえど、養老影、レオラオ、みなみ
	脱力系リカバリーズ	巌流影、すけるとん、はっする、ロケットマン、激鉄
シュン	仰飲党	みっきー、地下帝国、村人α、ガンジ～、あむざん
リオン	Mantis Kingdom	ちび太、らり太、アルマジロ弟、Pe、ときど
アオイ	葵祭り2005	調布K・Kサラ、ぽんぴぽん、みんごる師範、ファミコンロッキー、オカマスク
	歌舞伎部屋	アストロ、ぱちゃ、ユキノ、ラルフ、西ダル
レイ	ハゲランス	華火霊、へるる、茶坊主、ゾンレノン、THE-MAN
ベネッサ	感謝感激鷹嵐	カシン、栗田、くりたろう、悶吉、髭
	東京VAファクトリー	B-1、リツノウ、ミヤウチ、東京メガネ、猪フィー
ゴウ	As karma goes	くどうくん、エビ、ベロ君、チャールズ、あかべ
ブラッド	ブラッド　チーム	イトシュン、じんべい、善、ちの、軟体

●決勝リーグ結果

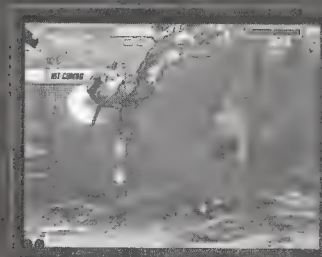
チーム名	僕と……	影チーム	☆ヤッキー軍団☆	順位
僕と私とペット（豚）	＼	○ 5-3	○ 5-2	優勝
影チーム	× 3-5	＼	× 4-5	3位
☆ヤッキー軍団☆	× 2-5	○ 5-4	＼	準優勝

優勝は【僕と私とペット（豚）】。試合終了時には上りの電車なぞございません。選手、スタッフ、ギャラリーの方々お疲れさまでした。

大会総評

「BT」では初となる本大会だが、「決勝リーグ」に上がったのはカゲ&ジャッキーと、今回もキャラクター事情に沿った結果となった。また、ゴウチーム決勝トーナメント進出、「キャラ差を痛感させられるほどの組み合わせは見られなかった」という声もあるので、『EVO』に比べれば全体的なキャラ差は縮まったという印象を受けた。

闘いは終わらない

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P128~129 カプコンファイティングジャム

闘劇で出た答え

去る5月5日に行なわれた闘劇'05で、一つの答えが出ると予想されていた本作。4強キャラ(ジェダ、アナカリス、ユリアン、かりん)を中心にさまざまなキャラのスペシャリストが見せた動きから、本作の今後と可能性を考えてみる。

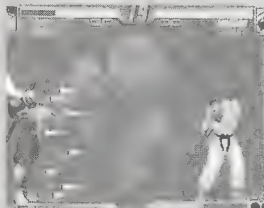
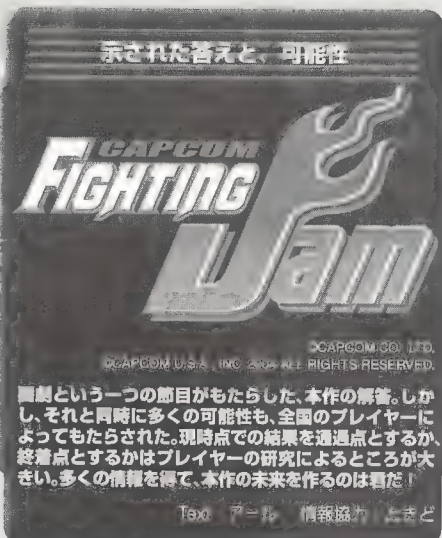
●ジェダ/闘劇でも予想通りの活躍を見せた、暫定最強キャラ。対策は数多く見られたものの、進化した連係はそれらを超える破壊力を持つ。

●アナカリス/中、下段の攻めは人が見切れるものではなく、ジェダに次ぐ対抗キャラとして安定した成績を残す。

●ユリアン/「ウメハラ」が見せたプレイから、今後の攻略次第では最強を狙える可能性を感じた。いかなる状況にも対応できる技がそろう。

●かりん/苦手キャラの多さから圧倒的な活躍は見られなかったものの、要所では能力を発揮。オリジナルコンボでの1発は怖いものの、4強キャラの中で総合力ではほかの3キャラに劣る。

●ムクロ/「伝説のオタク」が見せた、ダメージ効率とゲージ効率を極限まで高めた『攻めるムクロ』は、世間の常識を打ち破るほど、テクニカルかつ華麗であった。今後の伸びが最も期待できるキャラかもしれない……。

ジェダ対アナカリスは、一瞬の判断ミスが命取りになる組み合わせだ!

択一攻撃がしっかりしていれば、十文字で先手を取りにいく戦法も強い。

示された答えと、可能性

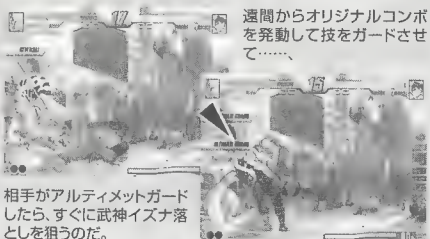
闘劇という一つの節目がもたらした、本作の解答。しかし、それと同時に多くの可能性も、全国のプレイヤーによってもたらされた。現時点での結果を通過点とするか、終着点とするかはプレイヤーの研究によるところが大きい。多くの情報を得て、本作の未来を作るのは君だ!

Text アール　情報協力 上さど

ガイ

闘劇での目立った活躍は見られなかったガイであったが、「シイナ」がウォーザードキャラに対して使っていたオリジナルコンボを紹介しよう。

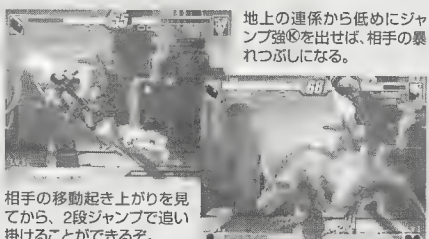
画面端付近からオリジナルコンボを発動して技をガードさせる。相手がアルティメットガードし始めたら、すぐに武神イズナ落としを狙うというものだ。体の大きいウォーザードキャラは投げやすい上に、武神イズナ落しの後は簡単に追撃でき、大ダメージが狙えるので効果は抜群だ。

遠間からオリジナルコンボを発動して技をガードさせて……、

相手がアルティメットガードしたら、すぐに武神イズナ落としを狙うのだ。

ムクロ

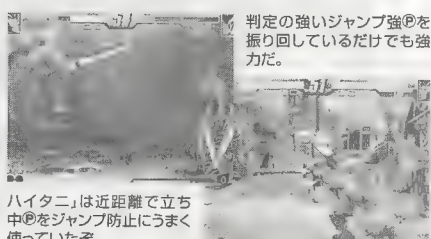
「伝説のオタク」は、攻撃力の低さをゲージ回収することによってうまくカバーし、「攻めのムクロ」を体現していた。相手をダウンさせたら最速の蜻蛉→急停止で近付き、垂直ジャンプしてジャンプ強Ⓚとスカし下段、投げをうまく絡めていた。2段ジャンプが使えるので、移動起き上がりされても確認して対応できるのが強みだ。

ほかにも、画面端からの脱出に強蜻蛉を積極的に使うなどして、相手をほん弄し続けていた。

地上の連係から低めにジャンプ強Ⓚを出せば、相手の暴れつぶしになる。

相手の移動起き上がりを見てから、2段ジャンプで追い掛けることができるぞ。

レオ

有利な状況になるまで動き回り、相手をほん弄した「時の扉」、長いリーチでけん制し、相手を押さえ込んでいた「ハイタニ」。スタイルは正反対であったが、強かった。

特にダウン後に技重ねの甘い相手に対して、攻撃発生の早い立ち弱Ⓚで割り込み、苦手な接近戦をカバーしていた。相手が持続の長い大技を重ねてきた場合は、アルティメットカウンターで反撃という選択があるので、相手はうかつに近付くことができないのだ。

判定の強いジャンプ強Ⓟを振り回しているだけでも強力だ。

「ハイタニ」は近距離で立ち中Ⓟをジャンプ防止にうまく使っていたぞ。

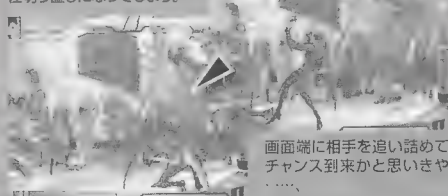
ジェダの進化を大研究！

ジェダ攻略

最強キャラとの呼び声が高いジェダ。その進化の過程と強みを大研究していくぞ！

ジェダの最大の悩み

これまでのジェダの最大の悩みは、攻めが持続しにくいことだった。チェーンコンボから相手をダウンさせることができないため、一度のチャンスで相手を倒し切ることが難しいのだ。そのため、多くのチャンスを作るための研究が続けられていた。しかし、この常識を覆すセットプレイを「ときど」が編み出した。

通常技で締めると、この後は仕切り直しになってしまう。

画面端に相手を追い詰めてチャンス到来かと思いきや……、

ジェダのセットプレイを突き詰める

ジェダの評価を大きく上げる要因となったセットプレイ。この連係はチェーンコンボよりも与えるダメージは低いが、脱出が極めて困難かつループするため、少ないチャンスで相手を倒せる可能性が高い。

ここでは、画面端に相手を追い詰めてからの行動を詳しく説明していこう。キャラによってタイミングが微妙に変化する点にのみ注意。

連係の始動技

連係の始動になるスプレジオは小技2発からキャンセルで出そう。ES版スプレジオなら3発からつなげても安定してヒットするぞ。

or

画面端で相手を投げた場合は、ネロ＝ファティカで間合いを調整するといいだろう。

始動技後、ディオ＝セーガを設置

ダウンさせた後はディオ＝セーガを設置。キャラによって位置を変える必要があるが、基本は中でOKだ。

その場での起き上がりと後方への移動起き上がりには……

この場合はディオ＝セーガの攻撃判定が残っているので、相手が起き上がったらダッシュから攻め込もう。ダッシュは相手の起き上がり方向を確認してからでも間に合うぞ。

相手が前方に起き上がらないことを落ち着いて確認してから……、

相手が起き上がる直前にダッシュから攻撃を重ねる。このまま連係でゴリ押しだ！

前方への移動起き上がりには……

この場合は移動起き上がりの距離と移動速度によって対応が変わる。

距離が長いキャラには、ダッシュのコマンド入力方向が途中で変わる。相手が目の前に居るときに前方向へ入れ、相手が自分を通り過ぎたら後ろ方向へレバーを入力をしよう。こうするとスムーズにダッシュできる。

距離が短いキャラには、その場で待って、小技でディオ＝セーガに押し込もう。

ダッシュ後は弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚと入力すれば相手を追尾できるぞ。

ディオ＝セーガの硬直中でも、相手が目の前に居るうちにレバーを前に入れておこう。

セットプレイ脱出ネタ

ジェダ対策

ここでは本当に細かい、キャラごとのジェダ戦でのセットプレイ脱出ネタを紹介だ！

無敵技で切り返す

起き上がりに重ねられるディオ＝セーガは厄介だが、その後のダッシュ攻撃は昇龍拳などの無敵技で切り返せる。

ジェダがダッシュしていなかった場合はディオ＝セーガをくらうが、見せておけばプレッシャーになる。また、ディオ＝セーガの位置によっては、判定が小さくなる技でも脱出が可能(ガイの強崩山斗など)。

ディオ＝セーガを恐れずに、昇龍拳を入力。ジェダがダッシュしていれば……、

昇龍拳がジェダにヒットするぞ！ ES版ディオ＝セーガは消えないので注意。

各種システムを使い連係へ対応

●受け身／ZERO3キャラの受け身は、ジェダのスプレジオが根元でヒットしたときのみ反撃を受けない。受け身後の状況は五分なので、数少ない脱出のチャンスとなることを覚えておこう。

●クイックスタンディング／3rdキャラはクイックスタンディングを使えば、その後ジェダは弱Ⓚ→ESスプレジオか、弱Ⓚ→強Ⓟのチェーンコンボでしか反撃できない。ジェダのゲージが無いときは安いダメージで切り抜けられる。

●アルティメットカウンター／ウォーザードキャラのアルティメットカウンターは、Ⓟで出すと見てからガードキャンセル攻撃で返されやすい。Ⓚで出すと攻撃は当たりにくいが、Ⓟのタイミングでガードキャンセル攻撃を出してくるジェダには必ず当たる……という特殊な状況を作り出せるので、覚えておこう。

Ⓟのアルティメットカウンターはガードキャンセル攻撃で返されてしまうが……、

Ⓚで出せばタイミングが変わり、裏を突ける。レオとムクロだけの特権だ！

アーケードゲームライブラリー

text:小山祥之　　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第31回　救助ボートの川上りゲーム

リバーパトロール

パトロールボートを操作して岩や障害物を避けながら川の上流まで上っていくレース風アクションゲーム。

ヒットゲームの遺伝子

　各時代に登場したビデオゲームは我々にさまざまな挑戦を挑んできた。そして新たな発想で生まれる新作ゲームはそのたびに新たな遺伝子を残し、のちの多くのゲームたちに影響を与えることになる。
　81年、東京に本社を置くオルカから新作ゲーム『リバーパトロール』が発売された。それほど大きくないメーカーのゲームということもあってか、前評判を呼ばないまま市場に出回りはじめた製品である。
　そのゲームはゴツゴツした岩のある青い川面をボートが進む、一見ボートレースのような内容だったが、発売後しばらくして人気に火が付き、ヒット作となっていった。そのヒットの秘密とは過去のレースゲームには無かった繊細な操作感覚にあったといえる。

2方向レバーとボタンでパトロールボートを操作し、障害物をかわしながらダムまでたどりつくのが目的だ。画面左にはゴールまでの距離と船の浸水量メーターがある。

溺れている人を助けだせ！

　『リバーパトロール』は横画面を使った縦スクロールの川上りアクションゲームで、操作は2方向レバーとエンジン（推進）ボタン1個で行なう。両岸や岩、流れてくる船、流木、ドラム缶などは当たると即死。渦はまるとなかなか抜けられず、ワニに触れると浸水量が増える。とにかく障害物を避けて進むことになる。
　レバー左右で船首を左右に振り、ボタンで前に進む独特の操作方法は、レバー入力で直接的に移動する多くのゲームとは異なり慣れが必要だった。だが、その独特な操作感こそがこのゲームの本質だ。
　船は基本的には前か斜め前にしか進めないが、推進し慣性が働いている間は押し戻されながら少しだけ左右移動が可能だ。ニュートラル状態では自然と下へ戻されるため地形を回り込んだり、ボタンのチョイ押しの連続と細かいレバー操作できわどい地形をすり抜けていくテクニックが攻略の鍵になっていた。
　基本的にゴールであるダムまでたどり着くのが目的だが高得点の基本は流れてくる「溺れている人」を連続で助けることにある。一人め100点、二人め200点で最高1000点まで上がっていくが、一人でもやり過ごせばまた100点からに戻る。要は連続で助けられるかどうかでスコアに大きな差が出るのだ。地形の影響で救助が困難な場合があったり、溺れている人に船首でぶつかると相手は死んでしまったりするので注意が必要だ。軽快なBGMや効果音をバックに、人を死なせてしまったときの葬送の効果音が耳に残るゲームであった。
　当時、細かなテクニックと連続救助の高得点など、その奥深さに惹かれて何度も挑戦するプレイヤーの姿が多く見られた。高次ラウンドでは川幅が狭くなり地形も複雑化するため壮絶な状態となるが、それでも長時間プレイを続ける強者を見かけたものだ。

のぼりゲーの複雑な事情

　初期のオルカは非公式ながら「クレイジークライマー」を製造しており、その技術と内容を応用した自社製新作ゲームがこの『リバーパトロール』であったようだ。本作の画面構成と表示方法が『クレイジークライマー』（オリジナルは日本物産・80年）に似ていたのもその影響なのだろう。ビル登りと川上りではゲームイメージも相当異なるのだが、それを見事に取り込み結果的に成功している。余談になるが、同じ「のぼりゲー」であるランプ盤式エレメカ機『山のぼりゲーム』（こまや）もこの当時人気を博した。
　また、『リバーパトロール』にはRAMを使用してコピープロテクトが掛けられた仕様の基板も存在した。ただし、しばらく通電していないとデータが消えてしまうなど厄介な問題もあったといわれている。
　プロテクトという、技術面でも目を見張るべきものがあるゲームだったが、それでもROM版やコピー基板が多数流通していた。ちなみに、オリジナルの初期スコアネームは［ORCA］となっているが、海賊版では空欄や別の名前が表示されているので、画面で見分けられる場合があった。

『穴のあいたパトロールボートで人助け』という危機的な設定ながら説明は簡素。独特の操作感は遊びながら学習していく必要があった。

軍艦マーチと攻撃の波紋

　翌82年、オルカは『リバーパトロール』の続編である『ザ・バウンティ』を投入する。操作感は前作を踏襲しているが、重々しいゲーム画面に、BGMは軍艦マーチ、そして自船も敵船も弾を撃つという大幅な変化が加えられていた。陸にある大砲からは攻撃され、機雷も流れてくる。拾うのは人ではなくブイだ。前作で障害物であったオイルタンクが今回は取らなければいけない燃料補給アイテムであるなど、障害レース的な要素よりも、むしろ縦スクロールシューティングゲームの要素の方が色濃い。ゲームとしての難度が高く、あまりヒットせずにゲームセンターからその姿を消すことになってしまったのは残念なことである。

『リバーパトロール』の説明文

リバーパトロール

逆流の時代と縦スクロール

リバーパトロールというゲームは『縦スクロールゲーム』ジャンルの広がりの分岐点に位置するゲームであろう。縦スクロールゲームの原点でもある『クレイジークライマー』と、旧来から存在するレースゲームのスタイルを水上レースというジャンルに昇華させ、縦スクロールゲームの市場を一気に押し広げたのである。

同様の水上や氷上のアクションとしては翌82年に『アルペンスキー』(タイトー)や『スイマー』(テーカン)、『ヨットマン』(サンリツ電気/エスコ貿易)などが一気に登場し、一つのヒットジャンルとなったのも印象深い。

オルカは80年代初頭のわずか数年間にアクションやシューティングなどさまざまなゲームを精力的に投入していたが、83年には惜しくも倒産してしまった。同社が開発した縦スクロールシューティング『イスパイアル』(オルカ倒産後、サンダーボルトのブランド名で83年発売)に代表されるように、特に縦スクロールのゲームやシューティングゲームに強いメーカーであった。

のちに当時のオルカ開発メンバーは東亜プランを興し、縦シューの頂点を極め数々のゲームを残している。残念ながらその東亜プランも今はもう残っていないが、アーケードゲームにおいて欠かせないジャンルとなった縦シューの源流はこの『リバーパトロール』であったといえるのではないだろうか。

そして今は亡き数々のメーカーたちの魂もまた、現在のアーケード業界に多くの遺伝子を残し我々に思い出と感動を与えてくれている。

大ブーム後の低迷を続けていた81年のゲーム業界は厳しい時代だった。それはまさに障害物多き逆流の川を上って行くような時代でもあったが、新たな発想で数々のアイデアが生まれ、受け継がれていった時代でもあったのだ。

あれから二十余年が過ぎた現在、また業界は冬の時代を迎えている。そんな時代の逆流に挑戦する新作ゲームの登場を待ちながら、また新たなボンボヤージを期待しよう。

『ザ・バウンティ』のインスト

このゲームのインストラクションカードもキャラクターやゲームのイメージを伝える程度の簡単な内容になっている。

募集

『アーケードゲームライブラリー』はゲームの歴史をちょっとまじめに振り返るコーナーです。扱ってほしいタイトルや、なつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などをお待ちしております。新作の少ない現代に過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできれば良いかと思います。当時の話を聞かせていただけるオペレーターや、当時の開発者の方からのご意見もお待ちしております。

あて先はこちら
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
AGLコーナー

参考資料
/「ゲームマシン」1979年-1982年(アミューズメント通信社)
/「コインジャーナル」1981年(コインジャーナル)
/「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
/「究極ビデオゲームリスト2008」(AMPグループ/アマチュアライン)

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケードデータベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net/　E-Mail: amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第66回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

JVS規格基板対応RGBアンプで、さらに快適に

JAMMA規格以前の古い基板や、出力の弱い基板をJAMMA規格業務用モニタやコントロールボックスにつなぐと映りが暗い。そんな症状を改善するためのRGBアンプを紹介した。今月号では、それの発展形として、JVS規格の基板をJAMMA規格業務用モニタにつなぐときに使えるRGBアンプを紹介しよう。

JVS規格基板対応RGBアンプの製作

JVS規格基板をJAMMA対応業務用モニタにつなぐと、暗くて映らない。RGBアンプで増幅しよう。

JVS基板をJAMMAモニタに接続!

今回の回路の概要

前号で述べたように、JVS規格基板の映像信号は、一般のビデオ機器と同じく、電圧が0.7V p-p/75Ωと低い(JAMMA規格は5V/数kΩ)。

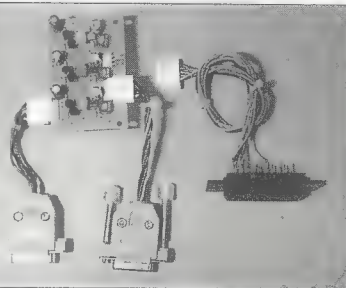
だから、たとえJVS規格基板からの映像の水平走査周波数が15kHzになっていても、JAMMA規格業務用モニタには映らない。

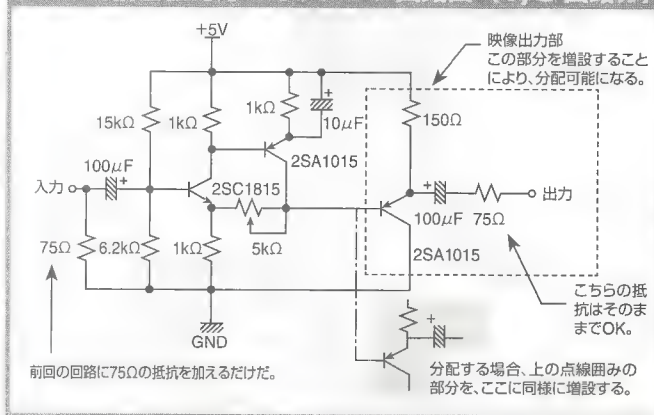
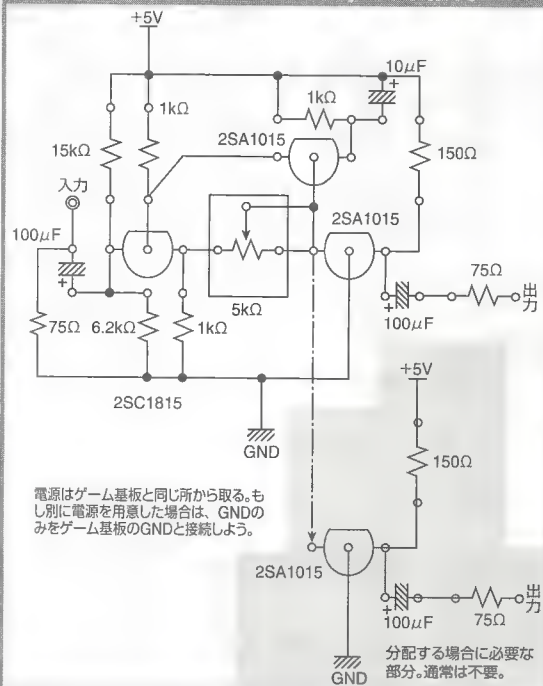
こんな場合は、今回紹介するRGBアンプを間に入れて増幅してやると、きれいに映るようになる。

今回の回路は、実は前号掲載の回路と同時に製作を進めていた。

いろいろなゲーム基板に接続して実験を繰り返した結果、ほとんど前回紹介の回路と同じ構成でJVS規格基板対応が可能になることが分かった。

前号掲載の回路を製作した読者なら、最小限の改造でJVS規格基板対応が可能ということだ。

今回の作例 完成写真

左の作例は、下に掲載した回路を3回路分1枚の基板に作り込んだものだ。R、G、Bと三つの信号を増幅するので、その必要がある。

JVS規格基板対応RGBアンプ回路図(1/3回路分)

RGBアンプ実体図(1/3回路分)

部品表

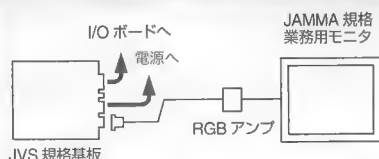
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
トランジスタ	2SC1815	3	抵抗	75 Ω	4
	2SA1015	6		15k Ω	3
コンデンサ	100 μ F	6		6.2k Ω	3
	10 μ F	3	可変抵抗	コパル CT-6P 5k Ω	3
抵抗	1k Ω	9	その他	ユニバーサル基板、配線材など	
	150 Ω	3			

ゲー事典 お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader2005@arcadiamagazine.com

JVS規格基板対応RGBアンプの使用方法

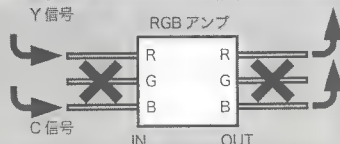
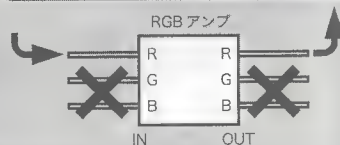
基本は前号と同じ

使用実例は前号の回路と同じなので、そちらを参考にしていただきたい。このアンプはゲイン(増幅度)の調整ができるのが特徴なのだが、うまく調整すると、JVS規格基板の映像出力を、そのままJAMMA規格業務用モニタに映すことが可能になる。ポイントは、ゲーム基板の出力から水平同期信号(H-SYNC)だけでなく、垂直同期信号(V-SYNC)も配線することと、モニタのゲイン調整を最良の状態に持っていくことだ。業務用モニタ調整が悪いと、微妙な中間色の発色が悪くなるぞ。ちなみに、同期信号にアンプを通す必要は無い。モニタ側に複合同期入力(C-SYNC)しか無い場合は同期信号の結合が必要だが、方法はいずれ紹介しよう。

JVS規格基板対応RGBアンプ接続方法概略

JVS規格基板の映像出力(R、G、B)をRGBアンプに入力、RGBアンプからの出力をモニタに入力する。キー入力(USB端子)はI/Oボードへ、電源はレギュレータに接続する。

RGBアンプを一般用途に流用

JVS規格の映像信号は一般のビデオ規格そのものなので、JVS規格仕様で製作した今回のRGBアンプは、そのまま一般のビデオ機器に流用可能だ。本アンプはRGBアンプなので3回路で構成されているわけだが、そのうちの1回路だけ使用すれば、コンポジットビデオ信号(用として、また2回路使用すれば、S信号用として使用可能だ。

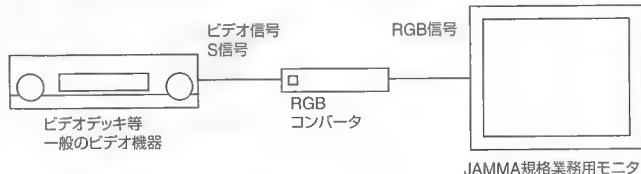
S信号の場合

コンポジットビデオ信号の場合

ビデオ機器を業務用モニタにつなぐ

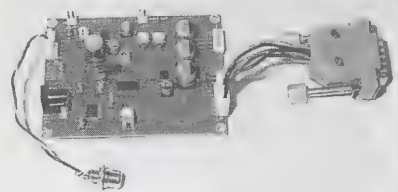
ここからは、一般のビデオ機器をRGBコンバータを使って業務用モニタにつなぐ方法について紹介しよう。

RGBコンバータで用途倍増

業務用モニタは、業務用基板を映すにはとても便利だ。しかし、その代わりRGB入力しか付いていないので、コンポジットビデオ出力、S出力しか無い一般のビデオ機器はつなぐことができない。もし業務用モニタ(ここではJAMMA規格対応品)が、そのビデオ入力に対応していたら、活用範囲が広がることになる。

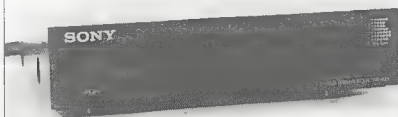
しかし世の中は広いもので、それを可能にする機器がある。ビデオ信号からRGB信号へと変換する、いわゆるRGBコンバータだ。いくつか取り上げ、業務用モニタ(NANAO製25インチ/JAMMA規格)との相性を調べてみた。実際に試してみると、なかなか難しい側面が浮上してきた。

モニタの入力感度とRGBコンバータの出力とがうまくマッチせず、発色が悪い、同期が不安定、全く何も映らないなど、いろいろな症状が出るのだ。代表的なRGBコンバータ3種類についてレポートしてみたので、参考にしてほしい。

RGBコンバータの使い方: RGBコンバータは、ビデオ機器とJAMMA規格業務用モニタとの間に入れる。入力はビデオ信号、出力はRGB信号だ。

秋月通商 ビデオ信号→アナログRGBコンバータ

安価で入手が容易

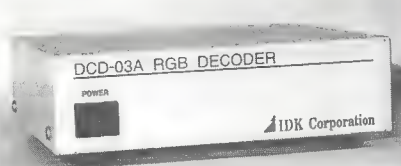
ここがマル ○ 秋葉原・秋月通商取扱。RGB出力が75Ωとハイインピーダンスの二通りあるので、うまく映る方を選べる。2,700円と非常に安価。通信販売で購入可能。

ここがバツ × 基板完成品だが、配線は自分でする必要がある。25インチモニタでは画質は今一つ。画面が暗い場合は、RGBアンプを入れよう。S入力が無いのも弱点。

SONY YR-421

画質は良好だが入手は困難

ここがマル ○ ソニーがモニタTV「プロフィールPRO」用に販売していたコンバータ。出力に余裕があるため、RGBアンプは不要。画質は最高。中古価格500～3,000円。

ここがバツ × 入力はS信号だけ。入手経路は中古やオークション経由のみ。同期信号が純粋なものではないので、LM1881で分離が必要な場合も。

IDK DCD-03A

最高画質だが高価で低出力

ここがマル ○ S信号、コンポジットビデオ信号両方に対応。くし型フィルタなどで画質はかなり良く、同期も安定している。画質だけを見れば最高。

ここがバツ × 出力レベルがかなり低く、RGBアンプ無しでは何も映らない。業務用ビデオ機器なので、かなり高価(約100,000円)。出力がBNC結栓なので、少し面倒。

今回の回路を一般のビデオ機器に流用する際の注意:コンポジットビデオ信号やS信号には、輝度信号の中に同期信号が含まれており、それを一緒に増幅してしまうと、映像によっては同期が乱れる可能性がある。本来ならばこの部分を固定(クランプ)するのが望ましいのだ。今回はRGBアンプなので、クランプ回路は省略している。

HARDWARE MUSEUM

〜想い出のゲーム基板たち〜

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

2001年／平成13年

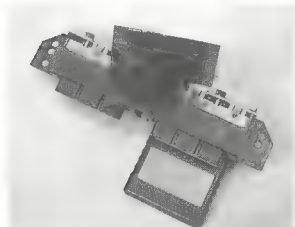
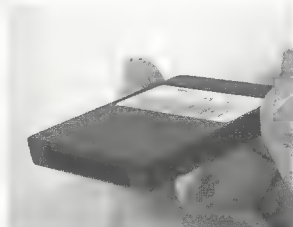
ナムコ

鉄拳4

開発元	ナムコ	ジャンル	3D対戦格闘
発売元	ナムコ	操作系	8方向レバー＋4ボタン

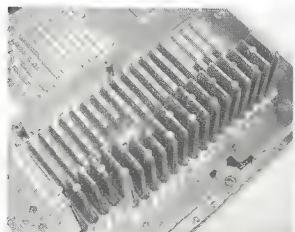
システムボード	SYSTEM 246
CPU/GPU	Emotion Engine＋Graphics Synthesizer
サウンド構成	SPU2＋CPU
表示色数	フルカラー
スペック	＋3.3/＋5V/＋12V

生まれは家庭用でも心は錦

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

起動キーとなるMagicGate仕様のメモリーカードのインターフェース。

外見的には、"PlayStation 2" 用のメモリーカードと同じだ。1タイトルに一つ必要。

さすがに業務用という用途だけあって、凄いヒートシンク。熱暴走は……しない？

DETAILS

メインボード
IEEE1394 コネクタ
USB コネクタ
サブボードへ
ATAPI コネクタ
電源入力（サブボードより）
光コネクタ（無使用）
RGB 出力（PS2 仕様マルチコネクタ）
ドライブトレイ
イジェクトボタン
DVD ドライブ
サブボード
EEP-ROM（コンフィグデータ保存用）
電源入力
ATAPI コネクタ
EP-ROM（設定保存用）
バックアップ電池
ドライブコントローラ
サブボードコントローラ
サブコネクタ（未使用）
クロック発振 IC
DIP スイッチ
RGB アンプ
JVS 入出力（キー入力）
音声出力
フラットケーブルコネクタ
RGB 出力（VGA コネクタ×2）
RGB 入力（メインボードより）

用語解説

本来はスチールケース入り：基板はスチールケースに納められており、基板を取り出すには多数のねじ、数本のデータケーブルを外さなければならないので、分解に慣れていない方は興味本位でバラさない方が無難です。

コピー防止にMagicGateを採用：ソフトウェアはDVD-ROMで供給されるため、MagicGate規格のメモリカード状のキーが無いと起動しない仕様になっています。MagicGateはソニーが開発したOpenMGというデジタルコンテンツ著作権管理、保護技術を基盤としており、それを使って作られたデータは、管理者の意に反した運用ができなくなっています。

HARDWARE CHECK

SYSTEM 246は、メインボードに "PlayStation 2" を採用しています。サブボードは基本的に業務用仕様（JVS仕様）にするための変換基板といったところで、サブボード上にはJVS規格のコネクタ群とそれらを制御するIC、またDVDドライブを接続するATAPI規格のコネクタや電源端子もあります。あとはRGBアンプと思われるICくらいで、ほとんどの仕事はメインの "PlayStation 2" 基板が行なっているようです。

メインボード上にはおなじみマルチ端子と、音声の光出力がある。

君は知っているか？

ゲームそのものについては説明は不要でしょう。『ストII』、『バーチャファイター』などの格闘ゲームブームの中、94年に満を持してナムコから『鉄拳』がリリースされました。シリーズも現在では5代目。今回取り上げた『鉄拳4』は、今でも現役といってもいいSYSTEM 246で発売されました。

思えば、『鉄拳』シリーズは家庭用ゲーム機の性能が業務用基板を上回り、家庭用ゲーム機のハードウェアが業務用のハードウェアをリプレイスするという流れを強く印象付けた作品です。

当時はまだSYSTEM21、セガのMODEL2などのハイエンド基板があった分、業務用専用基板の威厳は保てていた感じはありましたが、この流れが止まらないことは、だれの目にも明らかだったと思います。

脱線が過ぎました。さて、このSYSTEM 246。PlayStation 2の進化とともにバージョンがいくつか変わっています。今回紹介するのは、その最初期のもの。基板上にIEEE1394コネクタが存在します。

いつもながらモデリングがきれいなナムコの3D作品。ハードのみならず、ソフトも一流です！

ナムコといえば、セガと並んで高性能業務用基板をガツガツ開発し、ハードマニアのリスペクトを集めてきた会社。中身が「家庭用」というのはハードマニア的には残念なのだが、PlayStationを業務用向けにリデザインしてきたナムコという存在があったからこそ、今日のアーケード業界の結構な部分があるのだと思うと、やはりリスペクトせざるを得ない。（編集）

Arcade Software+Hardware

Mak Japan マックジャパン

新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ **確実GET！**

高価買取 基板1枚より即査定致します **どこよりも高く！**

中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ **1ヶ月間有効**

新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！

営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00

個人様はもちろん業者様も大歓迎！

JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！

1943・・・・・¥6,300(税込)	アレックスキッド・・¥21,000(税込)	カダッシュ・・・・・・¥10,500(税込)	イシターの復活・・¥68,250(税込)	エイリアンズ・・・・¥2,1000(税込)
1943改・・・・¥12,600(税込)	エイリアンストーム・¥12,600(税込)	ガンフロンティア・・・¥15,750(税込)	ギャラガ・・・・・¥15,750(税込)	ガイアポリス・・・・¥18,900(税込)
アレスの翼・・・・¥29,400(税込)	オーライル・・・・・¥8,400(税込)	グリッドシーカー・・・¥26,250(税込)	スカイキッド・・・¥23,100(税込)	グラディウス2・・・¥26,250(税込)
エリア88・・・・¥26,250(税込)	ゴールデンアックス2 ¥31,500(税込)	ジャングルキング・・・¥23,100(税込)	トイポップ・・・・¥29,400(税込)	グラディウス4・・・¥15,750(税込)
スト2ダッシュ・・¥12,600(税込)	コットン・・・・・・¥8,400(税込)	バブルボブル・・・・・¥26,250(税込)	ドラゴンバスター・・¥29,400(税込)	サラマンダ・・・・・¥29,400(税込)
スト2ターボ・・・¥4,200(税込)	ダークエッジ・・・・¥26,250(税込)	ハレーズコメット・・・¥21,000(税込)	ドルアーガの塔・・¥33,600(税込)	サンダークロス・・・¥23,100(税込)
チキチキボーイズ・¥21,000(税込)	ダイナマイトダックス¥21,000(税込)	プリルラ・・・・・・・¥26,250(税込)	パラデューク・・・¥10,500(税込)	サンダークロス2・・¥15,750(税込)
ひげ丸・・・・・・¥6,300(税込)	テディボーイブルース¥31,500(税込)	レイストーム・・・・・¥12,600(税込)	オーダイン・・・・¥21,000(税込)	ゼクセクス・・・・・¥21,000(税込)
ファイナルファイト¥26,250(税込)	ワンダーボーイ・・・¥15,750(税込)	ワードナの森・・・・・¥12,600(税込)	スプラッターハウス¥39,900(税込)	トライゴン・・・・・¥10,500(税込)
マジックソード・・¥26,250(税込)	Fバイパーズ2・・・¥18,900(税込)	黄金の城・・・・・・・¥21,000(税込)	メルヘンメイズ・・¥60,900(税込)	パトランティス・・・¥29,900(税込)
ワンダー3・・・・¥21,000(税込)	ダイナマイト刑事2・¥8,400(税込)	奇々怪界・・・・・・・¥12,600(税込)	[illegible]・・・¥39,900(税込)	[illegible]ドラキュラ・・¥89,250(税込)
大[illegible]・・・・¥36,750(税込)	デッドオアアライブ・¥6,300(税込)	[illegible]・・・・・・・¥8,400(税込)	ファイネストアワー¥68,250(税込)	[illegible]の王国・・・¥33,600(税込)
[illegible]・・・・¥29,400(税込)	パイロットキッズ・・¥8,400(税込)	[illegible]・・・・・¥31,900(税込)	フェリオス・・・¥57,750(税込)	極上パロディウス・・¥10,500(税込)

価格リストの一部です！その他ぞくぞく入荷中！是非お問合せ下さい！

新作 予約受付中！

レバー・レバーボール・ボタン
パネル・コインシューター
ゲームセレクター・コネクタ類
電源・対戦ハーネス・消耗品
などなど取揃えております！

アーケード版AppreciateDVD

式神の城II ¥6,090(税込)

斑鳩イカルガ ¥5,040(税込)

コントロールBOX 新品

JAMMAハーネス 無料ご提供中！ 月号新品コントロールBOXをご購入頂くと標準のJAMMAハーネスをお付け致します！

AV7000（電源部） ¥27,300(税込)

唯一のセパレート型で周辺パーツが充実！

Σ9000TB（コントローラ部） ¥15,750(税込)

雷神 価格・機能共に初心者の方にオススメ！ ¥31,290(税込)

ボードマスター（ブラストパネル仕様） セガ製ビデオ筐体のパネル部分をそのまま使用した本格派！ ¥50,400(税込)

お問合せ 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F

TEL 03-3255-0737(代)

FAX 03-3255-0738 お待ちしております！

Web & E-mail makjp@mak-jp.com ホームページも日々パワーアップ！

http://www.mak-jp.com

「最新ストックリスト」はお客様ご自身でも取出可能です！

※お手持ちのFAXの「ポーリング機能」を使って24時間時間いつでも取り出し可能です！

（ポーリング機能がない機種ではご利用できません。話中の場合は時間をずらしてご利用下さい。下記は操作の一例です。実際にお持ちのFAXの説明書等ご参照の上操作法方に従って下さい。）

❶お手元のファックスのポーリング受信ボタンなど（機能ボタン等）を押します。

❷03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がりましたらスタートボタン等を押します。

❸あとは自動的に受信完了！情報料は無料です。

毎週火曜日更新です！！

秋葉原中央通沿いで大変便利です！

マックジャパン（恵光ビル5F）
↑至お茶の水
総武線
セガゲームセンター
ソフマップ
メッセサンオー
UFJ銀行
中央通り
電気街口
ドン・キホーテ
てんや
JR秋葉原駅
JR山手線
←至神田
→至上野

基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！

アーケードゲーム通販ショップ

トップス

より質の高いサービスを心がけ、皆様のご利用をお待ち申し上げております。

FAX情報BOX(無料)

音声案内に従って操作してください

【札幌】011-210-6000　【大阪】06-6455-6000
【仙台】022-268-6000　【広島】082-223-6000
【東京】03-3940-6000　【福岡】092-482-6000
【名古屋】052-453-6000　※プッシュ回線の電話のみ可

010100#……通販ご利用案内(リストについての説明、ご購入方法、基板保証規定など)
010101#……基板リスト(格闘、アクション、シューティング、パズル、クイズ、ペットタイプを含む麻雀、花札、8ラインなど)
010102#……機械リスト(機械、筐体など)
010103#……修理依頼書Ⓐ(トップスよりご購入基板用)
010104#……修理依頼書Ⓑ(他社よりご購入基板用)及び基板修理のご依頼方法など

■お問い合わせ■

TEL:03-5740-6570
FAX:03-5740-6571

〒141-0031
東京都品川区西五反田6-2-10-102

営業時間：月曜～金曜 AM10:30～PM7:00
土曜 AM10:30～PM6:30

定休日：日曜・祝祭日・第三土曜日

中古機械・基板のご売却は

株式会社 **ソフィアコーポレーション**

❖お見積もりは無料
❖引取り運賃は当社で負担致します

TEL:03-3491-7231　FAX:03-3491-7233　e-mail:kaitori@sophia-corp.jp

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

66

Roughneck's Dragon(作文)[illegible](イラスト)

Joystick Troopers
ジョイスティック・トルーパーズ

■プロフィール■
Tiny-MID様。アウトランのコース更新おめでとうございます。貴方が費やした15年という時間……想像するだけで、[illegible]しかできません。
dragon@blue.interq.or.jp

ビデオゲーム内での奇跡だと思いたい

シーケンスブレイクなる単語でいろいろ考えてみました

個人的に「パーフェクトに近いビデオゲームとは何か？」と聞かれたら、「メトロイドプライム」と答えていたのだが、ついにその続編である、ダークエコーズが発売！ 相変わらず素晴らしい完成度。ゲーム生活をぶんぶん振り回される日々を送っております。

ハードパワーを生かしたゲームでありながら、漂ってくるのはゲームを進めるにつれて「世界がだんだん広がっていく」古き良き時代のデザイン。3D化されたメトロイドの初体験がコレだときついけど……なーに、だれでも気軽に楽しめるゲームはほかにいくらでもあるんだから、最初から突き放すような姿勢のゲームがあったっていいでしょ。これだけのタイトルなんだから、楽しむための勉強と理解と応用を要求されたって全然いいと思うけど。

クリア後のお楽しみとしては、[illegible]の他に、シリーズ伝統ともいえるアイテム回収率100%と、最速クリアを目指すタイムアタックが待っている。最低限必要なアイテムを回収しながら、理想的なルートを探索する楽しみがあるのだが、実は前作と同様に、ジャンプ力を高めるアイテム無しでジャンプの高度を高めるテクニックが発見された。かなり正確なコントローラーさばきが必要になるが、これで特定の障害をスルーしてゲームを進めることが可能となる。

これは海外サイトで「シーケンスブレイク」という名で呼ばれ、なかなか良いネーミングだと関心してしまった。

しかし、このシーケンスブレイクを、「開発者が意図していないテクニック」ととらえると、アーケードゲームにおいては、いわゆる「バグ技」といえるのではないだろうか？

そうだとすれば、過去のアーケードゲームは、「シーケンスブレイク」の宝庫だった。厳密には初期～中期の東亜プランのシューティングゲームにおけるボス戦での安全地帯はほぼすべてそうだ。また、永久パターンの存在は、遊ぶ側にとっても不幸なシーケンスブレイクの一つだといえる。先日、久し振りにベストタイムが更新された「アウトラン」のギアガチャもそうだろう。見た目は地味で難度は高いが「ウイニングラン」や「セガラリー」の壁ターンも、シーケンスブレイクと呼んでいいだろう。

プレイヤーにとってプラスに働くシーケンスブレイクの発覚は、奇跡と書くと大げさだけど、それこそリアルタイムで発見したプレイヤーの高揚は想像に難くない。

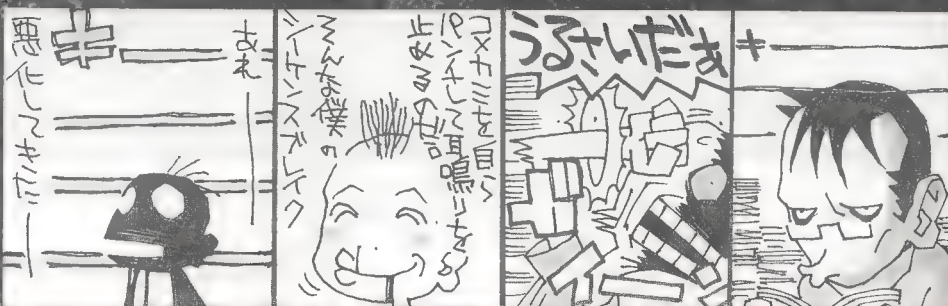
しかし、そのようなシーケンスブレイクを「許し」と思わない開発者もいることは確かだ。先に書いた東亜プランのテクニックを、はっきりと「この技を使わないでゲームを楽しんでもらいたい」という開発サイドの発言を雑誌で[illegible]。[illegible]にしてみれば、「開発者が意図していないテクニック」、つまりルールからはみ出したゲームの遊び方は認められないということだろうか。……いや、[illegible]っぽい書き方は止めよう。「ゲームを作る上で詰めが甘い箇所があったからそれには触れないで楽しんでよ」ってことか!?

いやいや、その詰めの甘さや、それを発見したプレイヤーの情熱を含めて、僕はビデオゲーム内での奇跡だと思いたいですよ。その上でプレイヤーが有利になるのは当然の権利ですから。

メーカーオフィシャルの話と限定されるが、ゲームのインストカードにもマニュアルにも各種攻略本にも、シーケンスブレイクが記される事例は少ないだろう。歴史はそうやって作られてしまうものかもしれない。

しかしビデオゲームに対峙する者は、少なからずそうしたテクニックを忘れない。人間が作ったルールだからこそ、その制限を越えることは不可能ではないはずだ。

この話題の元が、実はゲーセンではなく家庭用というのは皮肉な[illegible]けど……

編集者談！ 「シーケンスブレイク」……聞き慣れない単語だけど、言わば「バグ技」のことだろうね。ま、名称はともかく、こうした技の発見はゲーム史に残るプレイヤーの文化であり、メーカーや開発者にコントロールされたくはないね。映画を始めとするほかの視聴覚作品と違って、ゲームは作品に介入できる分だけ、それを含めて「どう遊ばれたか」が我々のゲームの思い出と思い入れになったりするわけだし。

新システム満載のBEMANI最新作ついに登場!

HAPPY SKY

The ultimate system beatmania deluxe version beatmaniaIIDX 12

©1999 2005 KONAMI

ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY	
■メーカー	コナミ
■ジャンル	DJシミュレーション
■操作方法	7ボタン+1スクラッチ
■発売日	2005年7月中旬
■使用基板	——

前作『beatmaniaIIDX11 IIDX RED』より9カ月、ついに続編である『beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY』がその全ぼうを現した!! 夏真っ盛りの眩しい太陽、そして澄み渡る"HAPPY SKY"、今年はきっと(ゲームセンターに)忘れられない夏が来る!!

発売に先駆けて新システムと楽曲を公開だ!

新カスタマイズオプション Hidden+ Sudden+ HiSpeed×0.5~ S-RANDOM

新システム ゴースト機能

早く知りたい人は140ページをCheck!

期待の楽曲紹介+コンポーザーコメントは次ページから

KONAMI beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY Just Got Splash Beats! BEMANI ©1999 2005 KONAMI

HAPPY SKYのここがスゴイ!

12番目のIIDX、『HAPPY SKY』。皆の期待を一身に背負ったその内容に迫っていくぞ。

「情熱の赤」という出で立ちだった『IIDX RED』に対し、新作の『HAPPY SKY』は真夏の「澄み渡る空」を感じさせる、晴れやかな青を基調とした配色。おなじみのGOLI氏が描く、ポップを彩る新キャラクターも、夏がお似合いの日焼けガールになっているのだ。

待望の新曲はなんと45曲以上という大ボリューム。もちろん前作までの楽曲もかなりの数が収録され、総楽曲数は350曲以上!! 前作で好評だったBeginnerモードはさらなる難度調整でより遊びやすくなっているので、初心者さんも安心だ。

今作ならではの要素として、上級者にとっての目玉ともいえるのが、「0・5刻みで変更できるHiSpeed」と、「オブジェの出現位置を自由に変更できるSudden+」という新システム。前者のおかげでHiSpeedをBPMに合わせやすくなった上、後者を使うことで、昨今のスコアラーに欠かせない「タオルや紙によるオブジェ出現位置の調整」を再現することができる。これら二つを組み合わせれば、どんなBPMの楽曲に対しても、最もオブジェを視認しやすい状態で遊べるというワケだ。

また、曲別スコア閲覧機能など、前作で大変好評だった連動携帯アプリ『IIDX WAVE』と同様のサービスも開始予定。内容、サービスともに大きくパワーアップし、今回も皆のやり込みを助けてくれるはずだ! もはや、すべてがスゴイ『HAPPY SKY』。夏が待ち遠しいぜ!!

今回は期待の新曲とコンポーザーのコメントを特別に大公開! 新システムの解説も用意してあるので最後までじっくり読もう!

興奮冷めやらぬシークレットライブ2のライブ映像も!!

期待の新曲とその曲に寄せるコンポーザーの熱い思いを公開!

ここでは、シリーズ最大を誇る追加楽曲の一部を、左ページのリストで大紹介!! これらは、先日行なわれたロケテスト版に収録されていた楽曲たちでもある。リストでは、今までのシリーズを飾るそうそうたる顔ぶれが目立つ。全体的な傾向はサブタイトルと同じくHAPPYなものをイメージさせるジャンル、楽曲が多い。なお、新規アーティストと思われた「Disconation」だが、実は「korsk」氏の別名義だったりするぞ。

さらに、IIDXファンならおなじみともいえるアーティストたちが、新曲につづった「思い」を併せて掲載。稼働への期待は膨らむばかり!!

♪Under the Sky
【J-EUROTRANCE】
アーティスト **南さやか(BeForU) with platoniX**

J-EUROTRANCE

ここに期待!

Tatshさん、JunkoHirataさんからなるplatoniXが、南さやかさんとのコラボで送るジャパニーズユーロトランス。ムービーにはシークレットライブ2の模様も収録されているようなので、行けた人はもしかしたら映ってるかもしれませんぞ!!

GOLI氏の描くキャラクターのムービーにも期待が高まる「CaptivAte〜浄化〜」。

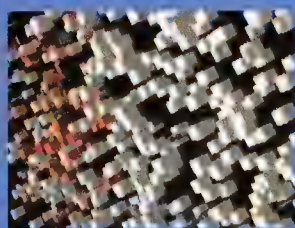
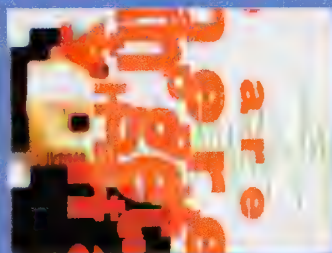
♪EDEN
【HYPER J-POP SIX】
アーティスト **TËЯRA**

HYPER J-POP SIX

ここに期待!

pop'n musicに収録された楽曲を合わせると6作目のHYPER JPOPってことで"SIX"な「EDEN」。定評ある歌詞には期待大!! また、BPM200と速めになっているので、早くもHiSpeed2.5辺りを使う必要があるかもしれません。

TËЯRAがおくる「楽園」にようこそ

ハッピーな音色は、ハッピーな青空とともに

♪LESSON 5
【HAPPY EXTREME】

アーティスト **Risk Junk feat.Erika Mochizuki**

[illegible]

(dj TAKA)

ここに期待！

『HAPPY SKY』にして、このアーティストとは、まさしくおあつらえ向き!! 「One More Lovely」でおなじみのRisk Junkことdj TAKAが、よりHAPPYな楽曲を携えて再登場。爽やかで晴れやかなメロディに期待しちゃいます!!

HAPPY EXTREME

期待の楽曲とアーティストを先行公開!

ジャンル	タイトル	アーティスト	BPM
SYNTHETIC PROGRESSIVE ROCK	100% minimoo-G	Sota Fujimori	252
[illegible]	alla turca con passione	Tatsh Amadeus	140
NOSTALISH REQUIEM	CaptivAte～浄化～	A/I	160
J-POP RAVE	Don't let it go	[illegible]	160
HYPER J-POP SIX	EDEN	TERRA	200
TECHNO RAVE	First Resolution	good-cool	150
CYBER FUNK	FUNKTION	ULTRAdoof	133
RAVE	Get'em up to R.A.V.E	Disconation	145
BROKEN TEK	GREEN EYES	SLAKE	170
CLICK HOUSE	in motion	Ryu☆	138
HAPPY EXTREME	LESSON 5	Risk Junk feat.Erika Mochizuki	152
CLICK HOUSE	Listen up	Mitsuto Suzuki	133
DRUM'N'BASS	Love Magic	D.J.SWAN	170
MAKINA	SigSig	kors k	179
DANCE POP	SPARK！	SILVER FOX PRODUCTIONS feat.星野奏子	126
[illegible]	Twelfth Style	Tatsh&DAYBREAKERS NEXT	160
J-EUROTRANCE	Under the Sky	南さやか(BeForU) with platoniX	170
DISCO	We are Disco [illegible]	DANCE☆MAN feat. Disco[illegible]	129
FUNK	オレはビートマニア！お前は何マニア？	DANCE☆MAN	123
HARD DANCE	合体せよ！ストロングイエーガー！！(Ryu☆remix)	L.E.D./Remixed by Ryu☆	155

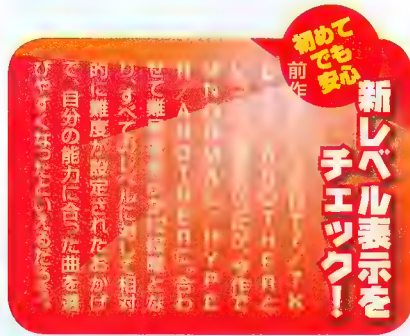
アイツを倒して全国1位を狙え！
新システム ゴースト機能

全国1位スコアやライバルスコアを確認できるスコアグラフシステムに、ゴースト機能が搭載!! 前作のスコアグラフでは、楽曲終了時のスコアが表示されているだけだったが、今作では曲の進行に合わせてスコアグラフが推移するようになったのだ。さらに、負けているときは赤色の文字で、勝っているときは白い文字で「TARGET＋(－)0000」と、スコア差がスコアグラフとコンボの上(変更の可能性あり)に表示される。ゴーストスコアを目安に、打倒ライバルに燃えろ!!

この時点で、ライバルの方が高いスコアを出していることがグラフからわかる。

グラフの推移を見れば、どちらのスコアが高いかは一目りょう然。勝利時の文字は白。

初めてでも安心 新レベル表示をチェック！

骨の髄までしゃぶり尽くせ！
カスタマイズ 新オプション徹底解説

ゲームオプションの変化という面では、シリーズを通して動きの少なかったⅡDXだが、今作『HAPPY SKY』では新たなオプションが大幅に追加となった。特に、0・5刻みで選択できるようになったHiSpeedと、オブジェの出現位置を自由に調整することができるSudden＋は、タオル持参者には朗報といえる。

また、シーケンスパターンをオブジェ単位でランダムにできるS-RANDOMを使えば、見たことも無いような極ムズ譜面をプレイすることも可能!! 以下にこれら新オプションの詳細を掲載したので、期待を膨らませてほしい。

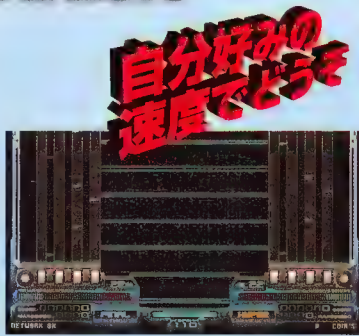
1 Hidden+

画面中央辺りでオブジェが消滅するため、オブジェと判定線が交わるタイミングの視認が不可能になるというのがHiddenの効果だが、今回追加されたHidden+では、オブジェが消滅するのではなく、灰色のプレートが画面を覆い隠すためにオブジェが見えなくなるという仕組みとなっている。その上、楽曲プレイ中にスタートボタンを押しながらスクラッチを回すことで、プレートの縦幅を自在に調節できるのが最大のポイントだ。画面を覆い隠してリズム感を養おう!?

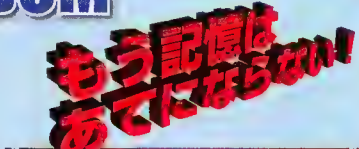
2 Sudden+

Hiddenとは逆に、画面中央辺りから突然オブジェが出現するというのがSuddenの持つ効果。Sudden+はHidden+と同じように、灰色のプレートで画面上部を隠してSuddenの効果を得るというオプションとなっている。もちろん、こちらも楽曲プレイ中にスタートボタンを押しながらスクラッチを回してプレートの縦幅を調節可能。このオプションを活用すれば、流行(?)のタオルや紙で画面上部を隠すのと同じ効果が得られる。スコアラーには必須のオプションといえるだろう。

3 HiSpeed x0.5～

前作まではHiSpeed(以下HS)1→HS2→HS3→HS4とノーマルスピード(HiSpeedなし)を合わせた計5段階だったが、今回はさらにHS0.5→HS1.5→HS2.5→HS3.5というように、0.5刻みのものを合わせた計9段階から選択できるようになった!!「BPM160の曲をHS4でプレイしたら早く感じたのでHS3.5でプレイする」というように、BPM毎における適正HS倍率を小刻みに設定できるので、より納得のいくプレイ環境作りに一役買ってくれることだろう。

1P側はHS1、2P側はHS1.5でのプレイで、オブジェ間隔に多少の違いが出てくる。BPMごとに自分の得意とするHiSpeedを把握しておき、最良のプレイ環境を構築しよう。

4 S-RANDOM

通常のRANDOMは、「1に降るはずだったオブジェがすべて4に」というように、オブジェのラインを対象にランダムとなっていたが、今作で新たに搭載されたS-RANDOMは、なんとオブジェごとで完全にランダムになる(スクラッチのみは変わらない)。その譜面にあった法則性は完全に失われてしまうため、ただの交互連打が階段譜面に化けたり、階段譜面だったものが地獄の縦連打に化けることも……。オブジェ認識力、対応力の向上には大いに役立ってくれそうだ。

2P側はただの交互連打だが、S-RANDOMを適用した1P側では階段譜面が登場。オブジェ認識力を養うのに適したオプションだ。

みんなで参加!!　BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX + GUITARFREAKS & drummania + pop'n music

今月はギタドラファン歓喜の大スクープ、「ギタドライブ」開催決定の情報からスタート！　そして、先月号でついに本誌初登場を果たし、前代未聞の喜びをファンにもたらした、あさき氏インタビュー！　あさきワールド全開の後半戦をお届けしよう。

GF+DM

ついにきた！　ギタドラアーティストが集う夢のライブが実現!!

ギタドライブ、開催決定！

ポップンライブ、ⅡDXのsecret LIVE [illegible]
[illegible]
[illegible]
をしっかりと読ん[illegible]

ギタドライブ

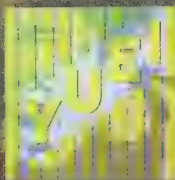
日時：2005年8月6日（土）　15:00開場　16:00開演　18:30終演予定
場所：横浜赤レンガ倉庫　1号館3Fホール
応募方法
GFVチャンス応募資格：『GuitarFreaksV』エントリーカード[illegible]（エントリーカードを[illegible]プレイしている方）KONAMI ID[illegible]
DMVチャンス応募資格：『DrumManiaV』エントリーカード所持者（エントリーカードを使用してプレイしている方）KONAMI ID登録者 コナミネットDX[illegible]
　上記の応募資格を満たした上で、GFVチャンスなら「GDV」を、DMVチャンスなら「DMV」を3回プレイすると1回応募できるようになります。コナミ携帯電話サイト「コナミネットDX」内にある『GuitarFreaksV』もしくは『DrumManiaV』のサイトより応募すると、その場で当選か否かが分かります。
応募期間：2005年6月20日（月）10:00～7月11日（月）18:00
当選者数：「GFV」と「DMV」、各100組200名
追加当選：期間内に応募した方で当選しなかった人から、再抽選で50組100名に追加当選のチャンスがあります。
※詳しくはホームページにてご確認ください。　www.konami.co.jp/am/gfdm/top.html

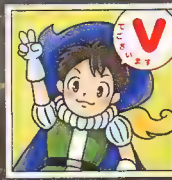
出演アーティストより

泉 陸奥彦 [illegible]

　ライブで演奏するのは本当に久しぶりですね～。本番ではスピーカーから煙が出るくらいの大音量で弾きまくっちゃいますよ。楽しみだな～。皆さん、楽しみにしていてくださいね。
　普段は見ることができない、ギタドラのコンポーザーたちの演奏は必見ですよ。ぜひ見に来てくださいね。

YUEI

　久々のギタドラでのライブです。知らない人がほとんどじゃないか、というくらい昔にありましたよね。僕は今回、Handsome JET Projectとして参加させていただきます。勢いで乗り切ります！
　今回は横浜「赤レンガ倉庫」でのライブです。抽選でのみの参加となりましたが運よく当たった人はぜひ見に来てね。横浜ってことで、観光ついでにギタドライブ。デートついでにギタドライブ。ぶらぶらするならギタドライブ。あと開催時期は真夏なので、日射病とか熱射病には気を付けてね。んじゃまた。

肥塚 良彦 Yoshihiko Koezuka

　今まさに、ゲストミュージシャンやら曲目やら、ライブについていろいろ考えているところでございます。きっと、楽しいライヴにできると思うので期待していてくださいね。っていうか僕は[illegible]でございます。
　夏だ！　ライブだ！　横浜だ！　ということで、僕の住んでいる神戸に似ている横浜、大好きでございます。
　今からわくわくしています。ギタドラユーザーのみんな、頑張ってチケットをゲットしてくださいね！　それでは、会場でお会いしましょう。

フェイバリットナンバーズGd

☆"月光蝶"、圧倒的な支持で不落！

今月も"月光蝶"が1位を獲得し、3連続の首位に。2位とのポイント差が3倍以上という新記録を樹立！

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	【243.2pts.】
2nd	ESCAPE TO THE SKY★彡	TËЯRA	【74.3pts.】
3rd	カナリヤ	nikako	【54.1pts.】
	ヒマワリ	RIYU from BeForU	
5th	We Are	TËЯRA	【47.3pts.】
6th	Concertino in Blue	佐々木博史	【33.8pts.】
	あこがれ	[illegible]	
8th	この子の七つのお祝いに	あさき	【30.4pts.】
	[illegible]	BeForU NEXT	
10th	タラッタダンス	森野くま子	【27.0pts.】

フェイバリットナンバーズ IIDX

☆固定順位に変動？　3位争奪戦！

首位と2位は強さを見せ付けているが、3位付近が変動。今後も僅差の3位争いが激化しそうだ！

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	DoLL	TËЯRA	【152.9pts.】
2nd	ULTiMATE	TËЯRA	【70.1pts.】
3rd	Les filles balancent	Orange Lounge	【57.3pts.】
4th	D.A.N.C.E.!	DJ Yoshitaka feat. 星野奏子	【51.0pts.】
	RED ZONE	Tatsh & NAOKI	
6th	太陽 ～T・A・I・Y・O～	NAOKI feat. 星野奏子	【47.9pts.】
7th	RESONATE 1794	KOHTA	【44.6pts.】
8th	Sphere	Tatsh feat. K.Nayuki	[illegible]
9th	Absolute	dj TAKA	【31.8pts.】
10th	昭和企業戦士荒山課長	AKIRA YAMAOKA	【25.5pts.】

フェイバリットキャラクターズ IIDX

☆彩葉を追い上げる布陣に変化が？

連続首位を獲得した彩葉に、2位のツガルや急浮上したナイアが迫る！　次回、逆転劇はなるのか!?

順位	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【161.5pts.】
2nd	ツガル	【107.7pts.】
	ナイア	
4th	エリカ	【84.6pts.】
	[illegible]	
6th	セリカ	【69.2pts.】
	リリス	
8th	荒山課長	【53.8pts.】
9th	サイレン	【38.5pts.】
10th	タルマ	【30.8pts.】

INFORMATION from BEAT RAIZING

New Release!!

good-cool ultra expander／Tatsuya Furukawa

Now On Sale!　¥2,940（tax in）

※コナミスタイルでの通販限定！　購入は下記のHPで！

http://www.konamistyle.jp/

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズでは、毎月皆さんからの投票をお待ちしています。最新作の人気曲から初期の名曲まで、あなたのお気に入りの曲を、ほかのプレイヤーたちにもアピールしてみませんか？

フェイバリットナンバーズIIDXでは、圧倒的人気の"DoLL"と"ULTiMATE"のTËЯRA楽曲が独走態勢に！　それを追い上げる3位以下の曲は、ほぼ票差の無い横一列状態。どの曲が3位に浮上し、その勢いでこの首位と2位の独走を突き崩せるのか、とても楽しみな状況です。

また、フェイバリットキャラクターズIIDXではまさに今月、波乱の予感が！　今まで無冠だったナイアが急浮上し、ほかの人気キャラクターを抑え、2位にランクインしました。GOLI氏デザインの女性キャラの中で唯一の無冠キャラクターなだけに、大番狂わせの期待が高まります。ひそかに前回6位、今回は8位に食い込んだ、荒山課長の動向にも注目!?

そしてフェイバリットナンバーズGdでは、ついに人気曲"月光蝶"が、IIDXの不動人気曲"DoLL"ですら成し得ていない、当コーナー始まって以来初となるトリプルスコアを実現！　2位に3倍超のポイント差を付け、その人気を見せ付けてくれました。アルバムリリースにインタビュー掲載も考慮すると、あさき氏の人気はまだまだ加速していきそう!?

なお、投票は必ず、アンケートハガキの自由欄に書いて行ってください。1枚のアンケートハガキで複数の部門へ、各部門ごとに1位～3位まで投票していただいて結構です。今月はギタドライブ開催決定記念、ライブ告知ポスターに出演アーティストの皆さんの直筆サインを入れていただいて、投票してくれた方の中から抽選で3名の方にプレゼントします！　応募の詳細は56ページをご覧ください。

世界に3枚しか無い、ギタドラアーティストサイン入りポスターをプレゼント！

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし

第十二回

大変です！　もう今年半分過ぎちゃいましたよ～!?　皆さん、今年の目標に向かって着々と前進してますか～？

僕が年頭に掲げさせていただいた二〇〇五年の抱負は、「自分のアルバムを出す計画を実行すること」でしたが、おかげさまで、一年の折り返し地点において既に目標を達成する事が出来ました。これもすべて皆さんが応援してくださったからだと、心から感謝しております。本当にありがとうございました！

制作期間が相当タイトだったので、一時はどうなることかとヒヤヒヤしましたが、皆さんからのパワーをヒシヒシと感じながら、メラメラとただひたすらに集中の糸を切ることなく、ギンギンにやり遂げられました。皆さんがこれを読まれている頃には、もうCDが発売になっていると思います。ビシビシ気合い入れて作りましたので、ガンガン聴いてやってください！

……ということで僕の近況報告はこれくらいにして、これから夏真っ盛りですね！（イキナリ）僕は以前、夏になると必ず真っ黒に日焼けしていました。それも並大抵の黒さではありません。どれくらい黒くなるかと言うと、ビール瓶を持ったら、どこからが瓶でどこからが手なのか、パッと見では判別できないほどです。こげ茶色のテーブルに手を乗せると、塗装が明るく見えます。数人で写真を撮ると、僕の顔だけ写りません。貧血を起こしても顔はもちろん真っ黒。リゾート地では、「オ～、アイム、ソ～リ～！」などと思いきりカタカナで謝られたりします……日本人に。

ホントに、日焼けが趣味みたいになってた時期があって、半ばムキになってやってましたね～。太陽が出ている時は「極限を超えて黒くなる」みたいなキャッチフレーズがラベルに書いてあるオイルを使い、天気が悪ければ「塗るだけで真っ黒」みたいなキャッチフレーズがラベルに書いてあるローションを使い、夜は日焼けマシーンのタイマーをマックスにして、燦々と降り注ぐ青い光の下で眠ってました。マンバもビックリ！

しかし、近年はじっくりと日焼けする時間がなくて、非常に残念です。今年こそは健康的な小麦色を目指してみたいかもです。破壊的な墨汁色じゃありません。もうしません（笑）。やはり適度な日焼けが一番です。ちょっと引き締まって見えていろいろゴマかせますしね♪

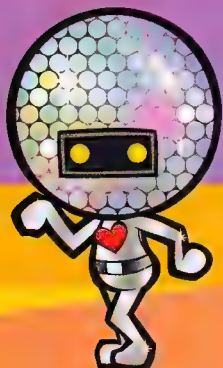
お友達のアーティストに、夏好き・海好き・遊び好きな方が多いので、今度誘ってみることにします。ビーチでバーベキューとかしまくりたいです。ビールとかも飲みまくったりして。あ～、夏っぽい。超ワクワクしてきましたっ！

古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご意見やご感想、励ましのお便りを募集しています。
あて先は〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　「グッとくる話」係まで

ゴキゲンナンバーで
ダンスやろーよ！
DANCE 86.4
FUNKY RADIO STATION
© 2005 KONAMI TM
もっとダンスしたい！　と毎日お星さまにリクエストしていたボーイズ&ガールズお待ちかねの、ノリノリ・ダンスゲームが登場だ！　どんなゲームかはこれからトコトン解説しちゃうから、チャンネルはそのまま、Stay tune!!
Text:カイゼルちくわ
だれでもカンタン！
気軽にレッツ・フィーバー！
どうやって遊ぶの？
音楽に乗って、三つのライン上を流れてくるシーケンス（足型や音符型のマーク）。それに合わせて、パネルを踏んでいくだけでいいのだ！
おっと
爆弾シーケンスが！
爆弾は足をパネルに乗せているだけで爆発！
コンボが途切れ、画面が見づらくなっちゃうぞ。
KONAMI
Choo Choo TRAIN
MY SWEET DARLIN
HAPPY DAYS
上海ハニー
キューティーハニー
亜麻色の髪の乙女
LET'S DANCE

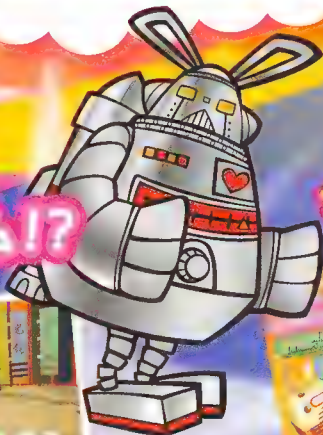
選べるモードは3種類＆ラブラブ!?

「DANCE86.4」では、[illegible]

二人プレイ時は、片方の人がクリアできていれば次の曲へ進める。うまい人と遊べば初心者も安心！

親子で！友だち同士で！二人で遊べば楽しさ86.4倍!!

たとえば親子で遊ぶとき、お子さんはキッズモードでのびのびと、パパはフィーバーモードでキメる！　なんてことや、はじめて遊ぶ友だちを、最後まで遊べるように経験者がフォロー、なんてことも可能！　二人でなら、遊びやすさも面白さも無限大なのデス!!

ちょっと気になるオマケのミニゲーム!?

高得点でクリアすると、ゲーム終了後にちょっとしたミニゲームが遊べるらしい!?　もちろんラブラブモードには、二人の愛を確かめる特別なミニゲームが用意されているぞ！

有名楽曲をダンスリミックス！

タイトル
愛のために。
亜麻色の髪の乙女
うる星やつらのテーマ
EVERYDAT AT THE BUS STOP
堕ちた天使（CENTERFOLD）
学園天国
恋とマシンガン
サンシャインダンス（DANCE86.4テーマソング）
上海ハニー
聖者の行進（AOR EDITION）
ドラえもんのうた
夏色
HAPPY DAYS
ムーンライト伝説
別れの曲（HOUSE EDITION）

収録曲は全24曲！　ここで紹介している曲のほかにも、ダンサブルなJ-POPソングはもちろん、パパママが思わず熱くなる懐かしの洋楽や、子供が大好きな夢いっぱいのアニメソング、さらにはTVCMで聞いたことあるような!?　なんてシブい楽曲も収録。中にはREMIXが入ってまったく新しい曲になったものも!?　その全貌は、ぜひ自分の耳でお確かめあれ。

ノリノリインプレッション

簡単操作で、初プレイでもノリノリで楽しめました。音楽に合わせて体を動かすのが、こんなに気持ちいいとは!!　背景やキャラの動きもコミカルで、友だちとワイワイ盛り上がれること間違いなし！（ちくわ）

夏だ！飛び出せ 太鼓祭りDA！

太鼓の達人7®

サマーシーズンはコイツでキメ！

ついにシリーズも七作目！　新システムは言うに及ばず、人気の版権曲や話題のヒットソング、そして往年の名曲をこれでもかと言わんばかりに搭載して、『太鼓の達人7』始動開始!!

太鼓の達人7

Text:田渕健康

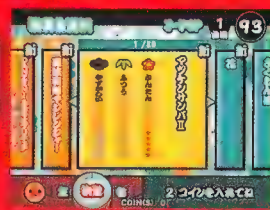
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：お祭りバラエティ
■操作方法：バチ×2
■発 売 日：2005年7月稼働予定
■使用基板：システム256

新システムもてんこ盛りまくりだドン

今回は基板がシステム256に移行したことにより、画面効果などがさらに派手に！　連打することで焼き芋を食して放屁をかます「お芋御神」の出現や、画面全体が祭りムードに包まれる「ゴーゴータイム」の存在など、目新しいシステムを数多く搭載。祭りムードをこれでもかと言わんばかりに盛り上げる！

出現した「お芋御神」をタイミングよくたたくと、数字が書かれたお芋が出現。制限時間以内に規定の回数をたたき切るとボーナス！ゴーゴータイム中はボーナス点も入るぞ。

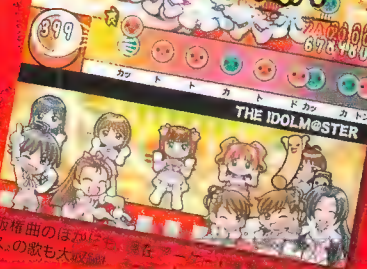
いよいよ登場！極熱の最新作！

読者諸氏は、夏の風物詩といえば何を思い浮かべるであろうか。海？　夏休み？　お盆進行？　ノンノン、アータ、大事なものを忘れてるわよ！　そう、サマーシーズンにアーケードをにぎわすといえば『太鼓の達人』。これしかないっしょ！　てなわけで、今年も最新作がやってまいりましたよーっ！

収録されている楽曲は「今が旬」と全力でアピールしている話題曲ばかり。80曲収録なので、全部たたき切るには40プレイ以上必要となるわけですかい!?

話題の新曲も大収録！

版権曲のほかにも、現在アーケー……ス』の歌も大収録

夢のコラボも実現！

他社のゲームとも積極的なコラボを行なっており、バラエティ度はさらにアップ！

超募集！

アルカディア読者杯 太鼓収録希望曲ランキング

シリーズを重ねることに白熱化していく『太鼓の達人』ですが、アルカディア読者的にも「この曲を入れて」というリクエストがあるよね？　そこで、「一般曲部門」と「ゲームミュージック部門（他社タイトルもあり）」の2部門で、収録リクエスト希望曲を聞いちゃうぜ！　たたきたい曲をアンケートハガキの片隅にでも書いて送ってね。それらの曲が収録されるかどうかは、次回作が登場した時のお楽しみだ！　締め切りは7月20日必着！

ゲームセンターのみならず、デパートの屋上などでも必ず見かけるようになった『太鼓の達人』ですが、今作は他社タイトル（タイトーの『忍者ウォリアーズ』、スクウェア・エニックスの『ドラゴンクエストⅧ』など）とのコラボレーションも実現した上、携帯サイトとの連動も果たしてますますボリュームアップ！　初心者から玄人まで、幅広い層が十二分に楽しめる仕様を搭載した『太鼓の達人7』。これをやらなきゃ、俺たちの夏はやって来ないりゅん！

目玉でもある“太鼓道場”。7月上旬から堂々開設なんだドン！

画面効果はさらに派手に！　見ているだけでも楽しいドン。

レッツアクセス！「太鼓道場」開設！

ゲーム終了時に表示される携帯電話用バーコード、もしくはパスワードを使うことで、無料で楽しめる携帯電話用コンテンツ「太鼓道場」を楽しめるのだ。レッツ、アクセス！

携帯にコードリーダー機能が無い方も、パスワードを書き取れば利用できるぞ。

プレイ結果を登録すると、全国ランキングを表示。ポイントをためると、着メロや壁紙がもらえる！

プレイヤーID：
****-****-****
なむこさんのどんポイント
765ポイント
「太鼓道場」とは？
パスワードの入力はコチラ！
パスワードの登録

怒涛の新曲紹介ーッ! ガツンと増えたぜ80曲

見てくれ兄弟！ この濃密かつパッショネイトな収録曲の数々を！ 時代のニーズに合わせた新曲から、思わず我が目を疑う隠し玉、さらにバラエティ性に富んだオリジナル曲まで、「こんなにたくさん、番長さんでもたたききれないよ！」と、驚喜に彩られつつ悶絶必至の我らかな。

童謡

いぬのおまわりさん
ポリス・アズ・ア・ドッグな一曲。頼られるべき公務員が困ってしまうのはいかがなものか。

㊗手のひらを太陽に
生きているから腹が減る生存本能ソング。なんつーかこう、たたいていると童心に返ってしまいますね。同心ちゃうで(シケギャグ)。

もりのくまさん
フォレストグリズルソング。死んだふりをせずに、ダッシュで逃げ切ろうとした主人公の判断には賛否が分かれる。

クラシック

ウィリアム・テル序曲 ロッシーニ
有名オペラ"ウィリアム・テル"の序曲から、壮大で軽妙な一曲を収録。意外に太鼓とマッチするのが不思議といえましょう。

「カルメン」組曲1番終曲 ビゼー
情熱系の一曲。組曲中でも最大の盛り上がりを見せるパートで、否が応にも血がたぎるのは人として正しい反応です。

㊗「天国と地獄」序曲 オッフェンバック
運動会で絶対に流れる名曲を太鼓で再現。常に何かに追われている、ゆとりのない現代人にぴったりの一曲。

㊗ハンガリー舞曲第5番 ブラームス
民族色豊かに繰り広げられる舞曲。聞けばだれもが「ああ、この曲ってそういう名前だったのか!」と思いますが。

㊗フニクリ・フニクラ
自ら火中の栗を拾うかのごとく、火の山へと突撃する火山ソング。

ナムコ

KAGEKIYO 源平討魔伝メドレー
『源平』の名曲をガッツリまとめた呪怨ナンバー。旋風剣をバチに持ち替えて、力の限りたたき抜け。イヤー!

㊗電電点睛
和風のハードナンバー。『ゴーゴー五代目』の隠し曲。ついでに『ナックルヘッズ』の"花鳥風月"も入れてくれたら言う事ナシ。

㊗ケチャドン2000
エスニックな魅力全開。ケチャの独特なリズムに合わせて、太鼓ハイになるまでたたき続けよう。

㊗恋文2000
『ゴー!ゴー!五代目』の隠し曲。乙女心が詰まったハートフルなナンバー……ということはなく、なかなか骨のある一曲。

ゴーゴー・キッチン
永らく『太鼓』シリーズを支える高難度曲。"むずかしい"で、これを楽々クリアできるような君は、次なるステップに……。

さいたま2000
何故に今さいたまなのか? という疑問はさておき、勢い重視のこのナンバー、ご好評につき前作から引き続き登場です。

㊗THE IDOLM@STER
『THE IDOLM@STER』を代表するダンスチューンが『太鼓の達人』にゲスト出演! 向こうには和田どんがゲスト出演(本当)。

スクロール・ミカ
前作から引き続き登場のナムコオリジナルナンバー。高難度譜面が繰り出す衝撃に、君の太鼓テクは応えることができるか!?

ソウルキャリバーⅡ Brave Sword,Braver Soul
『キャリバーⅡ』の勇壮なメインテーマを太鼓でたたける喜び! テンションが超上がるので、コイツでうっぷんを吹き飛ばせ。

㊗ダイエット・パダライス
たたいていると確実にカロリー消費を感じさせる、タフでハイテンポな一曲。でも、腕は異様に太くなっちゃったりして。

ドラゴンスピリッツメドレー
初代『太鼓の達人』から、電気系統を担当されていた高橋氏の野望(『ドラゴンセイバー』収録希望)へと一歩近づいた記念曲。

㊗ドルアーガの塔メドレー
お馴染みナムコの金字塔より。メインテーマからクォックス、イシター、ドルアーガ、ED、ネームエントリーへと流れるぞ。

㊗バーニングフォースメドレー
懐かしの天現寺ひろみソング。Bay Yard～Glass Landと、おいしいところをまとめてあります。次のメドレーも楽しみですね。

風雲!バチお先生
前作から引き続き登場。和太鼓のだいご味を存分に詰め込んだ、マッシヴかつ雄雄しい益荒男ナンバー。

㊗ポジティブ! THE IDOLM@STER
たたくとヴィジュアルがアップ! するかどうかはさておき、話題の最新ゲームからの新曲。振り付けしながらたたこう。

メカデス。
誤読を誘うタイトルから連想させられるとおりのハードチューンナンバー。プレイヤーを甘やかさない難度を誇っているぞ。

㊗よくでる2000
牧歌的なタイトルは何処吹く風。強敵ぞろいの2000シリーズの中でも、トリッキーさとハイテンポを併せ持つ一曲。

ラブリーX
誤読シリーズ(勝手に命名)。ラブリーとは名ばかりで、相変わらずの難度の高さを誇る。腕に覚えがある方はチャレンジ。

Ridge Racer
93年に発売された初代『リッジレーサー』のメイン曲。今聞いても全然色あせてないのがすごい。つーか洗練されててすごい。

㊗ROTTERDAM NATION (FOO MIX)
懐かしのロッテルダム節に乗って、リッジシリーズの名曲が太鼓にやってきた。FOO MIXの方なので転調が多いぞ。

アニメ

愛をとりもどせ!!
199X年、世界は核の炎に包まれたソング。

㊗あじゃぱー
『かいけつゾロリ』オープニングソング。日曜の朝らしい軽快な一曲。……だ、だれだ! 最近は某裏番組を見てるって輩は!?

㊗アララの呪文
毎回、異様にクオリティの高いエンディング曲を用意する『ちびまる子ちゃん』より。一度聞いたら耳から離れないゾーと。

アンパンマンのマーチ
疲れているときに聞くとホロリとくる(実話)稀代の名曲。機会があれば1番以降も聞いてみてほしい。

㊗GALAXY EXPRESS 999
列車シリーズ(勝手に命名) 4曲目。ゴダイゴ永遠の名曲。機械の身体が欲しい今日のごろであります。

㊗キャンディ キャンディ
どうも一部に勘違いしている輩がおりますが、キャンディは魔女っ子じゃありませんよ。名作アニメのオープニングより。

㊗月光花
今度のピノコは可愛くてよかった……と胸をなでおろした『BJ』主題歌。原曲はジャンヌダルクの皆さんです。

㊗ココロのちず
『ワンピース』のテーマ曲。太鼓王に俺はなる! なんつったり。

サザエさん一家
日曜日にこの曲を聴くと、妙にシンミリしてしまうエンディング曲。

タッチ
学生のころ、タッグマッチでプロレスごっこをしているときによく歌っていた気がする(実話)。前作から引き続き収録。

㊗DANZEN！ふたりはプリキュア Ver.Max Heart
マックスハートな俺たちのソウルソング。ぜひともコーラスパートは一緒に口ずさんでいただきたい。ていうか歌うよね?

ドラえもんのうた
スネ夫の声がメッブルにしか聞こえないのは気のせいとして、前作から引き続き収録の人気曲ということを伝えておきたい。

㊗ハム太郎とっとこうた～ノリノリでちゅ～
「ハムステルなのに何年生きてるんですの!?」と、生命の神秘に驚きを覚えながらノリノリでたたくしかない? みたいな?

㊗僕たちの行方
『ガンダムSEED DESTINY』3rdオープニング。「あれ、絶対死んでないよな!」と毎週突っ込まざるを得ない終わり方が素敵。

㊗星のかがやきよ
すっかり長寿シリーズとなったコナン坊より。

㊗魔法戦隊マジレンジャー
お母さんがいなくなったことを区役所に届けなくていいのかな?と気になりつつ、早くオトンと和解してほしい今日このごろ。

㊗見えない翼
フジ系アニメ『金色のガッシュベル』3rdオープニング。このままいけば"チチをもげ!"あたりも収録されそうで、なんだか怖い。

㊗ムリムリ!? ありあり!! INじゃぁな～い?!
『ブリマ』エンディング曲。ルミナスの立ち位置に微妙さを感じつつも、毎週チェックしてしまう君たちが俺は大好きだ。

㊗ラムのラブソング
そわそわ禁止曲。

ルパン三世のテーマ '78
大野サウンドの真骨頂。イントロを聞くだけで血が沸騰する人も、たくさんいるのではないでしょうか。

バラエティ

㊗暴れん坊将軍
アバレジェネラルのテーマ。

㊗最初から今まで
ついに太鼓にも韓流の波が!? 北極星を見ながらたたいていると、しんみりしてくるのは性質上しょうがないことなのかい?

㊗笑点のテーマ
「おおい山田君、座布団全部持ってっちゃって」と言われないように頑張ってたたいてほしい。約束だ。

㊗DADDY MULK
『ゴー!ゴー!五代目』の目玉だったDADDY MULKが『7』にも収録決定! もちろん、出典はタイトーの『ニンジャウォリアーズ』!

㊗TRUTH
お馴染みF1オープニング。今ではリミックスに変わってしまいましたが。漢の血をたぎらすためのガソリンテーマと言えよう。

㊗Toxic
ブリトニー・スピアーズさんの世界的ヒット曲。

㊗ドラゴンクエストⅧ 序曲
PS2で360万本を売り上げた最新作のオープニングテーマ。ゲームミュージックを代表するド名曲中のド名曲であります。

㊗ドラゴンクエストⅧ メドレー
『Ⅷ』のフィールド曲や戦闘曲をメドレー方式で再現。あれ? アーケードでスライムが出るのって、初めてちゃうんか!?

ミッキーマウス・マーチ
ディズニーの有名曲。以上!

J-POP

㊗青いベンチ
ストリート発のヒットナンバーをズドムと収録。初々しい気持ちでバチ握り締めるといいんではないかと提案していきたい。

㊗アジアの純真
タイトルに偽りなく、亜細亜中で大ヒットとなったPUFFYのデビュー曲。米大陸でも大人気なのがゴイスー。

㊗勝手にしやがれ
パッショネイトな往年のナンバーを完全復活。曲調は原曲の方ですよ。身をよじらせながらたたくとより没入感アップ。

㊗硝子の少年
往年のジャニーズのヒットナンバーが、ここに復活。月日のたつのは早いねぇ～。

㊗恋のフーガ
最近リメイクをとげた昭和の名曲。ちなみにオリジナルはザ・ピーナッツが歌ってました。

さくらんぼ
一般将校にはポップ&キャッチーなラヴィーンソング。俺もさくらんぼになりてえよ!

上海ハニー
オレンジレンジの出世作。サマーシーズンにはうってつけの曲なので、筐体を浜茶屋とかにもおいてほしいネ。

㊗前略、道の上より
目まいがするほどにキメキメな稀代の男気ソング。バックには仁王立ちの兄貴数人を従えてたたきたいところだ。ソイヤ!

㊗ChooChooTRAIN
その電車って何線よ? どこ走ってのよ!? などと疑問に思う暇も無いほどにグルーヴ感満点な一曲。雰囲気は原曲です。

㊗ツバサ
コンビニでしこたま聞いたロングランナンバーが太鼓入り。しんみりしつつも前向きにたたくといいんじゃないかしら。

天体観測
バンプの出世作。青春のつまづきが詰まった疾走感のあるナンバー。前作から引き続いて収録。

TRAIN-TRAIN
栄光に向かって走りたい俺たちの(注:80年代)青春ソング。サビの部分はいや応なしに盛り上がりますよNE。

夏祭り
フェスティバルには欠かせない一曲。これが無いと『太鼓の達人』じゃないよね! などと爽やかなコメントを残してみる。

㊗NO MORE CRY
曲は異様にキャッチーでポップなんですが、歌っている方々は意外とゴツイ感じがするのは気のせいなのでしょうか。

㊗初恋列車
演歌会の若きカイザー・氷川きよしの最新シングル。何か『7』はタイトルに列車が関係する曲が多いのは気のせいです。

㊗花
『いまあい』で観客の涙を誘った名曲が太鼓入り。こういうスローナンバーも時には悪くないKA・MO・NE。

㊗プレイバックPart2
モモエソングもついに太鼓の達人に登場。開発者の趣味度120%全開とのことですが、見事にツボを突いております。

㊗マツケンサンバ2
今や日本を代表するカリスマソングに成長。腰元ガールズを引き連れてたたくのは、もはや常識だろ!? ヴォレ!

㊗未来の地図
Miが"あいのり"のテーマソングとして提供した曲。ラブソングも『太鼓の達人』にお任せだ!

もらい泣き
琉球情緒が詰まったセンシティブなナンバー。女の子にもたたきやすいテンポになってるのではないでしょうか。

LOVEマシーン
マシーンのうた。ほかに何か説明が必要であろうか? いや、ないい～。

㊗リンダリンダ
どぶねずみみたいになりたい俺たちの(注:80年代)青春ソング。ボガダンスを繰り出しながらたたくといいだろう。

㊗ロコローション
オレンジレンジのキャラクターを決定付けた一曲。飲み会の帰りとかにたたくと盛り上がりそうではないかね? ムシュー。

麻雀初心者倶楽部 上級編

麻雀格闘倶楽部4

MAH-JONG FIGHT CLUB 4

マージャンファイトクラブ4

日本プロ麻雀連盟公認

初代師範、二階堂姉妹再臨!!

本作も稼動からだいぶたち、麻雀初心者専用卓を卒業した人もだいぶ増えたのでは? そんな皆さんに贈る麻雀初心者講座も、いよいよ大詰めです!

麻雀格闘倶楽部4(マージャンファイトクラブ4)
■メーカー：コナミ
■ジャンル：麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年3月(稼動中)
■使用基板：―

 Text：カイゼルちくわ

二階堂 瑠美プロ

日本プロ麻雀連盟東京支部所属、段位は二段。2000年のプロ試験合格以来、「天衣無縫」と呼ばれるほどの美しい打ち筋で、多くのファンを魅了している人気雀士。

二階堂 亜樹プロ

日本プロ麻雀連盟東京支部所属、段位は三段。1999年にプロ試験に合格後、姉の瑠美プロとともに、一度舞い出すと止まらない「卓上の舞姫」として常に注目される。

今回も姉妹ご両名の、的確かつ結構厳しいツッコミが光りました!

編集野口 さて、ちくわ君。君がこのゲームを始めた時からお世話になっている方々の前だけど、緊張しないでね?

ちくわ ふ。以前お会いした時は五級でしたが、今は玄武弐段。もはや心配無してす!

瑠美プロ その割には、すでにCPUに負けてますね～。

ちくわ あ、4位(汗)。

亜樹プロ 牌抱えてましたけど、攻めるタイプですか?

ちくわ いやぁ、あれは安全として……。

編集野口 それじゃ一生上がれないでしょう?(汗)

あなたの打ち方、大丈夫? 切る牌の見極め

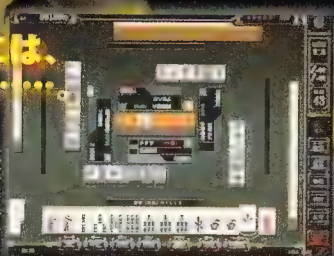
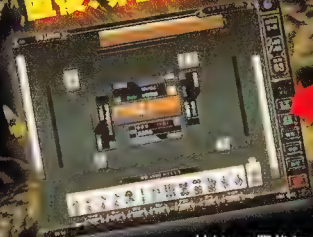
かつての初講師・二階堂姉妹をお迎えして、ちくわの初心者卒業試験を開始。しかし牌の切り方に、早くも指導が?

今月の格言:「厚い」ところは切るな!

複合形に手を付けるな!

左のようにカンチャン待ちと両面待ちが入り乱れていると、思わずどこかを崩したくなりますが、そこは我慢! 右写真の赤五筒のような事態は避けたいですよね。待ち牌がダブっていたり、雀頭にならないorもう雀頭があるので必要ない牌から先に切りましょう!

重ならない字牌には、抱えるメリットが……。

一枚しか手元になく、さらにすでに場に切られている字牌は、もはや滅多に「厚く」はなりません。これは安全牌としては優秀ですが、抱えたままではなかなか手が進みませんよね? 重ならないと判断したら、早めに切ってしまいましょう!

直後、赤五筒……。

はい、一順後に赤五筒をツモっちゃってます。ドラ1を含む、メンタンピンや一盃口で満貫の夢が、たった一枚の六筒で全部消えてしまったワケですね。今は必要無いように見えても、こうして重なって「厚い」牌は、いろいろな手にしやすく、雀頭にもできます!

この六筒をツモ切りする?

ちくわ お、なんかこのツモった六筒、もう五六七筒がそろっているからダブってますね。とりゃ!(ツモ切り)

その場のほかの一同 ああああああ～ッ!?

ちくわ な、何事ッ!?(焦)

亜樹プロ こんな早い段階で、もったいないことを……。

瑠美プロ 今回も、もったいないおばけが出ますね!

亜樹プロ しかもオタ風を無意味に抱えたままで!

ちくわ ひょっとして自分は今、ものすごいことを?

編集野口 まぁ、すぐに分かることだよ……。

麻雀格闘場外戦 攻守を臨機応変に切り替えるのは、慣れるまではとても難しい。だが、まず配牌の時点で「どんな手を目指すか」と大まかな予想図を描き、「この牌が来たらこれを切る」、「あの牌は鳴く」、「この形ができたらリーチ」などといった手作りの手順を先に決めておくと、とっさの事態にも対応しやすいぞ。また、相手にリーチされたら降りるか否かも、先に決めておけば安心だ!

ちくわ とりゃテンパイ!
瑠美プロ あ、二筒待ち?
亜樹プロ 二筒か九筒だったら、そこは九筒待ちの方が良かったです。
ちくわ へ? なぜです?
瑠美プロ 八筒がポンされてますから、使いにくくなった九筒は切られやすいんです。
ちくわ むぅ、またしても生苦手の頭脳戦がッ!?
亜樹プロ ほかにも麻雀には色々な小技がありますよ~。
瑠美プロ そうそう。単騎は西で待て! とか
編集野口 それは格言というより格言なのでは……?

右の会話内で触れている待ちがこちら。小さな工夫が後々効くんです!

勝率アップには欠かせない!?
お役立ちテクニック

麻雀には、星の数ほどの法則や技が存在します。これらを簡単なものからでも少しずつ勉強すれば、勝率は確実に上がるはず!

リーチ牌には気を付けて!

自分がリーチする時、相手がリーチする時のどちらでも、リーチをかけた牌にはあらゆる情報が詰まっています。これを利用したり、罠を見破れてこそ上級者です!

終盤、危険な状況……ですが、よく見ると四萬は直前で通ってます。勝負するなら四萬リーチ!

相手が▢を切ってリーチ
↓
▢▢▢や▢▢▢の状態からリーチしたのでは?
↓
前後の▢▢は危険!

これはまた、相手の危険なリーチ牌ですね。七筒は切ってしまいたくもなりますが、右ページで解説した「厚い」待ち方を考えると、左の解説のようにこの場合、七筒は比較的危険牌なんです。ここはおとなしく七筒は抱えて、より安全な牌を切りつつ、六筒や八筒などを引くことを祈りましょう。

単騎待ちに三、七はダメ!

高い役を狙った時に、単騎待ちをしかけることは結構ありますけど、この時の待ちが三・七の数牌になるならちょっと待った! 少し考えてみれば、上がりにくいと分かるハズです。

待望のリーチ! ですけど、ここで右下写真のように、七筒単騎待ちになると?

▢はそれぞれ順子の核となる牌!
↓
みんな手放したがらない
↓
単騎待ちはツライ!

三・七の数牌はあるだけで手が広がるので、七筒はまず切られないと考えましょう。三と七の数牌はそれぞれ一と九をからめた順子を作るのに必要不可欠な牌です。しかもチャンタとタンヤオどちらにも使えます。これを他人に切ってもらってロンしよう、なんていう甘い待ちは、普段はなかなか通りませんからね!

講座卒業試験!?
二階堂姉妹に挑戦!!

「配牌も ツモも強いが 無駄にする」とコナミの担当広報様にも断言された、ちくわの微妙すぎる腕前。今回も講座の締めとして、プロ雀士である講師のお二人に無謀にも挑戦し、その腕前を確かめてみることに!

VS. 瑠美プロ

見事阻止!!

VS. 亜樹プロ

ツモが異様にいいことを活かした、強引な手作り。そして流れに任せ、プロに先制ロン!

しかしさすがは亜樹プロ。すぐに追い上げます。こつこつと上がりを重ね、ちくわを[illegible]

対局前にお二人から出た名言、「ちくわにトップはとらせねー」。お手柔らかに……

麻雀格闘場外戦 「単騎は西で待て」、本当でした。この前、西で跳萬を食らい……。と、そんなグチはさておき、二階堂姉妹からのちくわ初心者卒業判定は……「まだまだです!」とのこと。理論は覚えても、もっと場数を踏んで体にしみこませないとダメですよ! と、激励のお言葉をいただきました。今後もちくわと同じ初心者の皆さんは、ぜひ一緒に経験を糧にして精進しましょう!

enterbrain

ARCADIA

Disc1: ギルティギアイグゼクス#リロード

小川完全包囲網! 捕らえる（キャプター）のは果たして…………!?

本大会でも最大級のエントリー数を誇る『ギルティギアイグゼクス#RELOAD』。そこでの注目は、なんといっても小川擁する"マヲリキャプター小川"だろう。Kaqn、パオと、もはやその戦歴を語るまでもない名プレイヤーに、計り知れないポテンシャルを持つ小川の豪華な顔ぶれ。各種目でも優勝候補と目されるチームやプレイヤーはいくつか挙げられ、接戦が予想されているが、この"マヲリキャプター小川"ほど大本命と目されるチームは、闘劇史上でも類を見ないのではないだろうか。下馬評どおり、圧倒的な力をもって快進撃を続けていく"マヲリキャプター小川"。彼らのテクニックや駆け引きはもちろん、セコンドワークやパフォーマンスにも、ぜひとも注目してほしい。なお、DVDには本戦・決勝トーナメントのすべての取り組み（31試合）を、およそ270分にわたって収録している。

NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS

Disc2: ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェーブ

誇りか、愛か? 東西対決を制するのは??

一昨年、昨年に引き続き、闘劇種目となった『KOF』シリーズの最新作、『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェーブ』。名だたるプレイヤーが全国各地に割拠しているが、関東勢の壁は厚く、その牙城をいかに崩すかが本種目の注目と言えるだろう。また、今大会では試合ごとにキャラクターチェンジが認められており、その駆け引きも見所。もちろん、個々の出場選手についても、大御所、ネモ、極限堂と、名だたる強豪がそろっており、どの取り組みも見逃せない。彼らに注目しながら、前述した地域同士の対決を重ねて試合を観てみると、『KOF』をさらに堪能できるのではないだろうか。DVDには本戦・決勝トーナメントのすべての取り組み（63試合）を、およそ200分にわたって収録している。また、『ギルティギアイグゼクス#RELOAD』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェーブ』のいずれも、決勝トーナメントパートは実況音のON／OFF機能を搭載している。

人気2D格闘ゲームの熱戦をDVD2枚、約470分にわたって完全収録!

アーケードの老舗・タイトーの名作群が、まるごと遊べるソフトが登場!!

7/28

この夏名作群を体感!

今回紹介する上巻のほかに、さらに25本の別タイトルが収録された下巻が8月25日に発売される！　名作50本をセットでそろえて、タイトーアーケードの歴史を体感しよう！

タイトーメモリーズ 上巻
■メーカー：タイトー
■ジャンル：バラエティゲーム集
■価　　格：5040円(税込み)
■発 売 日：2005年7月28日発売
■対応機種：プレイステーション2

※画面は開発中のものです。

上巻

過去の作品を複数収録したアーケード移植作が登場する機会も増えている昨今だが、コレは何と驚きの25本！　各タイトルの忠実な移植度に加えて、1本あたり20円というお値打ち価格でファンを直撃！　ぜひ持っておきたい1本だ。

『スペースインベーダー』より始まるタイトー20年の歴史を凝縮 驚異の25in1ソフトがPS2に登場!

アーケード業界が発展する最初の転換点になった78年の『スペースインベーダー』から、97年の『プチカラット』までのタイトー25作品をまとめたソフトが、今夏リリース。遊んだ当時の記憶と熱狂を追体験するもよし、かつての郷愁を呼び起こすもよし、そして昔のゲームの楽しさを確認するもまたよしだ。では早速、上巻の全容に迫っていこう。

タイトルがズラリと並んだセレクト画面には、簡単な内容の紹介やプレイ方法も表記。上巻だけでも、すべてを遊び切るのが大変なボリュームだ。

上巻に収録された珠玉の25本 1978～1997

ここで、上巻の25タイトルを紹介しよう。歴代のヒット作はほとんどが網羅されており、並べてみると実に壮観。当然ながら、このラインナップはただのカタログではない。実際にすべてを遊べるのがうれしい。下巻の25本にも大いに期待しよう。

※タイトルスペックの年代横にある略記は、それぞれ以下のジャンルを示します。
SHT:シューティング、ACT:アクション、SPO:スポーツ、PZL:パズル

功里金団
1988　ACT

クリス親子救出のため、名もなき拳士が単身敵地に挑む功夫アクション。

奇々怪界
1986　ACT+SHT

小夜ちゃんを操作し、お札とお祓い棒で妖怪を退治する。任意スクロールアクション。

ルナレスキュー
1980　SHT

救出艇を操作して、月面に取り残された宇宙飛行士を救出する。敵はUFOや隕石。

サイバリオン
1988　ACT+SHT

ステージやエンディングが多彩に変化するのが特徴の、迷宮アクション

バブルボブル
1986　ACT

泡を使って敵を倒す固定画面アクション。主人公はバブルンとボブルン。

アルペンスキー
1982　SPT

スキーゲームの元祖。直滑降、スラローム、ジャンプの3種類の競技が楽しめる。

地獄めぐり
1988　ACT

閻魔大王の元に向かうため、高僧・覚蓮坊が七地獄を巡り歩く。

ラスタンサーガ
1987　ACT

武器攻撃とジャンプを駆使して、英雄ラスタンがドラゴン退治を目指す。

フェアリーランドストーリー
1985　ACT

魔法使いトレミーが主人公の、面クリア型固定画面ジャンプアクション。

スペースインベーダー・カラー
1978　SHT

セロハンを使った擬似カラーではなく、実際に色が付いた『スペースインベーダー』

PR

■上巻収録タイトルの隠し要素

タイトル	内容
スペースインベーダー・カラー	占領一歩手前の段にいると自機が無敵になり、インベーダーが発射する弾には当たらない。いわゆる「名古屋打ち」。
	各面スタート時から数えて23発目にUFOを撃つと300点になる。それ以降はそこから各15発目にUFOを撃つと300点になる。
フェアリーランドストーリー	8面から98面まではコンティニューが可能。コインが投入された状態のコンティニュー画面で、魔法またはジャンプボタンを押しながらスタートボタンを押せばオーケー。99面からはコンティニューができない。
	ゲームクリア後に□ボタンと×ボタンを押し続けていると、スタッフロールが出現する。
奇々怪界	得点の千の位と百の位が「0」の時に、通常黄色珠(敵を全滅させるアイテム)が出現するところにお札を当てると1UPする。
	ゲームオーバー時に、方向キーを上に入れっぱなしにしておくとタイトル画面に「クマ」が出現する。そのクマが出現している間にゲームをスタートさせると、小夜チャンの残機が一つ多くなっている。
バブルボブル	コイン投入前にタイトル画面で「スタート・×・□・←・→・×・スタート・→」の順に入力すると、タイトル画面に「Super」と表示され、裏面がプレイできるようになる。ただし、一度に一つのコマンドしか入力できないため、複数の裏技を同時に行ないたい場合は、デモをループさせなくてはいけない。(※コマンド受付は、コントローラー 1個のみ)
	コイン投入前にタイトル画面で「□・×・□・×・□・×・ ・スタート」の順で入力すると、ノーミスクリアしないと出てこないシルバードアとゴールドドアが出現。これらのドアに入ると、隠し面をプレイできる。コマンド入力後、タイトル画面左下に青い文字が出現すれば入力成功。ただし、一度に一つのコマンドしか入力できないため、複数の裏技を同時に行ないたい場合は、デモをループさせなくてはいけない。(※コマンド受付は、コントローラー 1個のみ)
	コイン投入前にタイトル画面で「←・×・←・スタート・←・□・←・スタート」の順で入力すると、最初から「連射」と「くつ」を持った状態でプレイできる。コマンド入力後、タイトル画面左下に赤い文字が出現すれば入力成功。ただし、一度に一つのコマンドしか入力できないため、複数の裏技を同時に行ないたい場合は、デモをループさせなくてはいけない。(※コマンド受付は、コントローラー 1個のみ)
	ノーミスで20面、30面、40面、50面に行くと、それぞれでシルバードアとゴールドドア出現し、隠し面をプレイできる。
	97面のみ時間が経過しても、永久パターン防止キャラの「すかるもんた」が出現しない。
功里金団	方向キーをニュートラル状態でオーラをためている時に、振り向きざまキックを出してもオーラのためが継続する。
キャメルトライ	コース選択時、スタートボタンを押しながらトレーニングコース以外を選択すると、プレイヤーキャラ選択モードになる。そこにある黒玉のみ、質量がほかの玉とは異なる。
	エンディングデモ中に□ボタンを押しっぱなしにしていると、スタッフロールが出現する。
ドンドコドン	1面の最上階中央に「HIT」があり、そこをハンマーでたたき続けると裏面に通じるトビラとそのカギが出現する。その裏面の左上付近に「HIT」があり、そこをハンマーでたたき続けるとカギが出現する。そのカギを取るとさらに隠し扉が出現するので、そこに入り「ハート・スペード・ダイヤ・クローバー・ダイヤ・ハート・スペード・クローバー」の順にたたくと51面に行ける。
	デモ画面で、1P側の□ボタンを3回押すとクマのグラフィックが表示される。
メタルブラック	1面クリア後のデモシーンで、自機が上昇しているシーンで「↑・↑・↓・↓・←・→・←・ ・×・□」の順で入力すると、ボーナスステージの制限時間が60秒になる。そこでは大量の隊長機が出現する。
グリッドシーカー	ラスボスを逃がすとバッドエンディングが表示される。
クレオパトラフォーチュン	全消しの17回成功させると、それ以降衣装の違うパトラ子のグラフィックが表示される。
	1コインクリアに成功するとエンディングが変化する。そこではスタッフロールが表示され、通常とは異なるパトラ子が登場する。
プチカラット	コイン投入後に、□ボタンを3回押してからスタートボタンを押すと、キャラキター選択画面にパトラ子が現れ、プレイヤーキャラとして使用可能になる。
	キャラクター選択時に□ボタンを押すと1Pカラーに、スタートボタンを押すと2Pカラーに、□とスタートボタンを同時押しすると隠しカラーに変化する。
	「おはなしモード」を10コイン以上使用してクリアこうせすると、エンディングの曲が変化する。
	ネームエントリー時に「FJT」、「HSM」、「KIM」、「KEN」、「CHI」、「TNG」、「FUK」、「KOS」、「MIC」、「KAZ」、「YAC」、「MZB」、「MMO」、「ZAP」、と入力すると、それぞれで特定のボイスが流れる。

当時の興奮がよみがえる! 移植度・再現性も万全

タイトル数だけで驚いてしまう本作だが、1本1本の品質にも抜かりはない。各タイトルはオリジナルに忠実な再現を目指して作り込まれ、移植度もバッチリ! バグ技(?)も含めた、隠しテクニックなどもほぼすべて再現可能だ。左の表に上巻収録タイトルの隠し技をまとめたので、プレイ時に役立ててほしい。

これだけの本数なら、触ったことのないタイトルもあるハズ。新鮮な感覚で収録作品を楽しもう。

万人が知るものからマニアックなものまで、かつて培ったテクニックや裏技もそのまま使えるぞ。

エレベーターアクションリターンズ
1995 ACT

83年の名作『エレベーターアクション』が大きくパワーアップ。

スペースインベーダーDX
1994 SHT

多彩なモードで遊べる『スペースインベーダー』のアレンジ版。

プリルラ
1991 ACT

ザックとメルが不思議の国を冒険。シュールな世界観がインパクト強し。

嗚呼 栄光の甲子園
1990 SPT

全国13地区を勝ち抜いたチームが、甲子園優勝を目指す野球ゲーム。

キャメルトライ
1989 ACT

背景を回転させて、ボールをゴールに導く迷路パズルアクション。

クレオパトラフォーチュン
1996 PZL

ブロックを"囲み消し"と"並べ消し"で消していく落下型パズル。

ダライアス外伝
1994 SHT

海洋生物をモチーフにした敵が特徴の、『ダライアス』シリーズ第三弾。

メタルブラック
1991 SHT

ニューロンで敵も味方もパワーアップするSFシューティング。

マジェスティック トゥエルヴ
1990 SHT

進化した「スペースインベーダー」。パワーアップアイテムや救出ボーナスを追加。

ドンドコドン
1989 ACT

ハンマーを使った戦略が楽しい固定画面アクション。ボブとジムを操作。

プチカラット
1997 SHT

ブロック崩しと宝石をちぎり落とすパズルが融合した新感覚アクション。

ライトブリンガー
1994 ACT

クオータービューのファンタジーワールドを冒険する、アクションRPG。

グリッドシーカー
1992 SHT

オプション"グリッド"の使い方がポイントとなる、縦スクロールシューティング。

ルナーク
1990 ACT

動物たちを助けるため、多彩な武器で悪の密漁組織と闘うアクション。

フリップル
1989 PZL

同じ模様のブロックをぶつけて、画面内のすべてのブロックを消す。

今月はいよいよ夏向けのプライズアイテムが続々登場！　去る5月の下旬に行なわれた、新作プライズ内見会の模様と併せてお送りするぞ。

アイコンの見方

- 袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- 箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- 吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- 吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。
- 吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

③ カードキャプターさくら キーチェーンフィギュア

セガ・7月中旬登場・4種

あなたはどのさくらがお好み？

デフォルメされたさくらがベリーキュートなキーホルダー。物語前半の「クロウカード編」に登場したバトルコスチュームから、4種類をセレクトしている。第何話で使われたコスチュームなのか分かるかな？

① 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア ISLAND RESORT

セガ・7月中旬登場・2種

任務の合間にひとときの休息

目前に迫る夏を感じさせる、エヴァのヒロインたちの水着フィギュア。綾波、アスカ、ミサトさんの三人が、南の島でバカンスを満喫している姿を楽しめる。原型師・桜坂美紀が手掛けたボディラインに注目！

④ 甲虫王者ムシキング ～森の民の伝説～ コレクションフィギュア

セガ・7月上旬登場・4種

ムシの季節がやってきた！

ゲームもアニメも大好評の ムシキング から、甲虫のフィギュアがプライズに！　大人気のカブトムシを始め、ノコギリタテヅノカブト、タランドゥスツヤクワガタ、コーカサスオオカブトを立体化。造形と彩色にこだわり抜いた逸品だ。

※監修中につき実際の製品とは異なる場合があります。

② パチスロ北斗の拳 Tシャツ

セガ・7月上旬登場・4種

ホールへ行くときの勝負服に！

ヒット街道を突き進むパチスロ「北斗の拳」がTシャツになった。実機に使われているリールの図柄がデザインされており、ホールへ着ていけば目立つこと間違い無し！　サイズは大人も安心のフリーサイズだ。

2005年10月～12月登場 プライズ新作リポート

今年の10月、11月、12月登場予定の新作アイテムが発表された、各社のプライズ内見会。登場が楽しみなアイテムが目白押しで、会場を賑わせていたぞ。

※掲載した写真は開発中のため、実際の景品とは異なる場合があります。

11月

育成SLG『綾波育成計画』のフィギュア。本編では見られない小悪魔チックな表情がたまりません！

新世紀エヴァンゲリオン エキストラフィギュア 綾波育成計画　セガ

2002年に登場したフィギュアのカラーバリエーション。刺激的な服装に目が釘付け！

新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードホワイト クリスマスフィギュア　セガ

10月

タイトー

クールなデザインが目を引く、トミカクロック。オリジナルカラーのAMトミカが付属しているぞ！

アミューズメントトミカつきクロック

バンプレスト

ケロロ小隊がクリスマスパーティを楽しむ様子をぬいぐるみ化。サンタケロロがいい味出してます。

ケロロ軍曹 ぬいぐるみ～ウィンター ver.～

6 ケロロ軍曹 くったりケロロ軍曹ぬいぐるみであります！

バンプレスト・7月上旬登場・8種

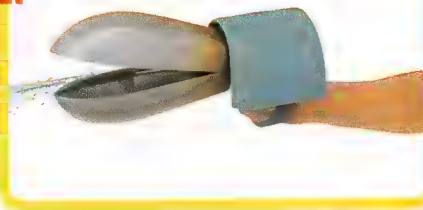
ゲットは最優先事項であります!

子供から大人まで幅広い人気を誇る、TVアニメ「ケロロ軍曹」のぬいぐるみが登場！ やわらかく、くったりとした手触りがイイ感じだ。五体そろえて、ケロロ小隊を編成するのであります！

5 ウルトラマン バルタン星人開閉式ウォーターガン

バンプレスト・7月中旬登場・1種

バルタン星人の腕があなたのものに!

「フォッフォッフォッ」という笑い声が印象的な、宇宙忍者バルタン星人の腕を模した水鉄砲。グリップを握って引き金を引けば、ハサミ状の腕から水がシュート！ ぜひとも二つゲットし、両手に装着してみたい。

9 交響詩篇エウレカセブン フィギュアキーホルダー PART2

バンプレスト・7月上旬登場・8種

放映中のTVアニメ「交響詩篇エウレカセブン」のキーホルダー。主人公レントンやエウレカたちをその手につかめ！

8 機動戦士ガンダムSEED DESTINY アメイジングポーズ フィギュア

バンプレスト・7月中旬登場・3種

ブラストインパルスガンダムに加え、ブレイズザクファントムとスラッシュザクファントムを大胆なポージングで立体化！

7 ドラゴンボール バス用ライト

バンプレスト・7月下旬登場・7種

LEDライトが内蔵された、ドラゴンボール型のライト。防水加工が施されているので、浴槽に浮かべて楽しめる。

11 FANS DVD 桃屋CF集

システムサービス・7月下旬登場・3種

桃屋の歴史がここによみがえる!

ノリのつくだ煮「ごはんですよ!」や麺つゆでおなじみの老舗、桃屋。その看板キャラクター「のり平」が活躍するテレビコマーシャルが、何とDVDに収録されてプライズになったのだから驚き! コマーシャルが放映された年代ごとに、全3種類で構成されているぞ。

10 スター・ウォーズ エピソード3 ライトセーバーケース付き扇子2

タイトー・7月登場・4種

和洋折衷の新感覚アイテム!

劇場公開を目前に控えた「スター・ウォーズ エピソード3」の扇子が登場。ダース・ベイダーのイラストをモチーフにしたデザインが秀逸。ライトセーバーが付属しており、手に持って構えればダース・ベイダーの気分が味わえるぞ。

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントをいただき、感謝感激です！ ご希望の方は、56ページの読者プレゼントコーナーへGO!

- パチスロ北斗の拳 Tシャツ　4個セットで3名様
- カードキャプターさくら キーチェーンフィギュア　3個セットで3名様
- ケロロ軍曹 くったりケロロ軍曹ぬいぐるみであります！　8個セットで3名様
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY アメイジングポーズフィギュア　3個セットで3名様

12月

甲虫王者ムシキング サウンド付ゲームマシンバンク

筐体型の貯金箱。お金を入れると、実際にカードをスキャンしたときのメロディが流れるぞ。

セガ

ルパン三世 ルパン一味集合フィギュア ～スロットマシンver.～

ルパンたちがスロットに興じる姿を立体化。バニーガールの不二子は要チェックだ!

バンプレスト

機動戦士ガンダム 空気ビニール製ヘルメット

実際にかぶれる、ビニール製のヘルメット。ガンダムゲームをプレイするときのお供にいかが?

バンプレスト

リラックマ ものぐさコタツぬいぐるみ

コタツで丸くなったものぐさリラックマ。スイッチを入れるとコタツごとダラダラと動き出すぞ。

システムサービス

制作絶好調！　読者参加企画も採用者決定!!

今月も開発状況をちょこっとお届け！　開発は順調のようで何より!!　さらに読者のみんなに応募してもらったアイデアなどの採用者も発表するぞ！

イラスト：獅子猿

オジャギ(以下㋔)　ウォッス！

裸王(以下㊫)　げ、元気だね？

㋔　そりゃ、元気にもなるよ。これを見ればな!!

㊫　こ、これは！　彩色済みのホトギミギャルズのイラストではありませんか!?

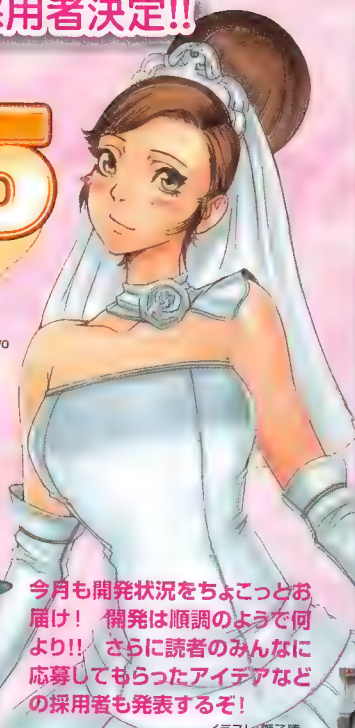
㋔　その通り！　先月既にラフができていたから、そろそろ完成しているイラストがあるとふんで、クロスノーツさんにワガママいったらやっぱりありやがったのよ！

㊫　いいね！　しかも何気にウェディングドレスを着た新キャラらしきイラスト(右上)もあるよ！

㋔　いや〜、それでも左上のエロさが一番でしょ！

㊫　いや、中央の娘のスカートから透けるオシリもなかなか……。

以上　バカ二人の会話

白と黒、色違いでおそろいのコスチュームのこのキャラは一体？　双子!?

お仕置きイラストも執筆中！　出来上がりは画面で確かめてみよう。つか、これマジでイイ！

イラスト：みづきたけひと

キャラデザ部門

(千葉県)桃源☆郷君

出演希望部門

(福岡県)高橋君

(埼玉県)小川君

屈辱技部門　採用者無し

あ、あいつが参戦!?

㋔　つーか、締め切り直前までほとんど応募が無かったから、「ヤベェ、この企画失敗だったかも」と焦ってたけど、土壇場でモリッと応募が来て助かったよ(笑)。

㊫　でも、まぁ来て良かったよ。

㋔　んで、応募してくれたネタを持ってクロスノーツさんと検討した結果、左のような結果となりました。彼らのアイデア・勇姿はゲーム中で燦然と輝くでしょう(きっと)……。

㊫　いや〜……居るもんだね、奇特な人ってのは(笑)。あれ？この埼玉県の小川って!?

講　評

[illegible]

ついにKOF最新作発動！　新キャラの感想、イラストを銀河系レベルで大募集！

KOFッ子 PLANET

Text: 福田構太郎

今月も始まるKOFファンページ。今回の一等星は、新潟県にょろりさんのアテナ！　夏は浴衣で虐殺☆シーズン……というわけではなく、夏らしい浴衣姿でだれもがイチコロというワケですね。そして今月の一言は、おなじくにょろりさんのK9999を愛するがゆえのシャウト！　だ、大丈夫さ、KOFの9999作品目にはきっと……きっと……！（起立から着席）

（埼玉県　九栄タマムさん）
☆通り雨にでも降られたのでしょうか？　濡れたシャツに透けるKのかっこいいカラダがセクシー過ぎです。

（■■県　■子さん）
☆アンヘルのために腕枕（？）をするK9999。分からないようにするのが本当の優しさですね～。

（■■県　■さん）
☆マキシマの「傍に居る者は皆傷付ける度」が強烈。クーラのポーズの謎が分かる方は編集部までご一報を（？）。

（埼玉県　バラユリユーコさん）
☆今月の乙女チック大臣。筆を捨て花を愛でる生活か（無理）？

（静岡県　相模レイジさん）
☆獣の目から見える世界、自らの炎でも照らし出すことはできない。

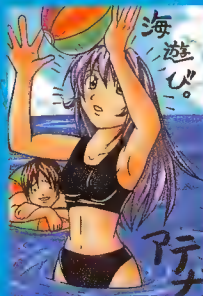
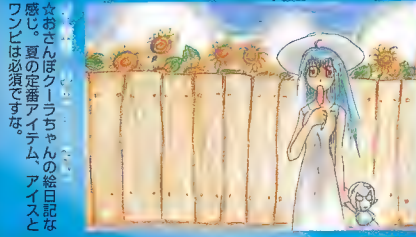
今月の一言

K9999の再登場はキビシイと思う方、

起立！

例年「夏王」として今年も公開される夏気味なイラストコーナー。夏を乗り切るパワーになるともっぱらの評判ですよ、ええ。

☆レオナの水色髪が拡がり溶ける、それはまるで水草のように。

☆無限宿題ヘルを楽しめる……京の特殊能力の一つです（嘘）。

☆夏よ、黒水着よ、アリガトー！これも精神修行の一環？

☆おさんぽクーラちゃんの絵日記な感じ。夏の定番アイテム、アイスとワンピは必須ですな。

KOF衛星アップリンク

激闘開始はもうすぐ！

その1 PS2版『KOF NEOWAVE』続報！

アーケード版に比べ、新規キャラクターやネットワーク対戦機能が追加されたPS2版『KOF NEOWAVE』が7月にいよいよ発売される！『KOF XI』の稼動までは本作で腕を磨いて待て！

その2 E3 SNKプレイモアブースリポート

5月にロサンゼルスで開催されたゲームの祭典The Electronic Entertainment Expo（以下E3）。SNKプレイモアブースでは、PS2とXboxで発売が予定されている『KOF 2002&2003』などが出展されていたほかに、FALCOON氏のサイン会が開催された。しっかり読者プレゼントをもらってきましたよ！

読プレゲット！

E3会場限定キャップに、FALCOON氏のサインを入れて3名様にプレゼント！

『KOF』のイラスト、一言ネタを大募集！　次々号10月号の締切は7月19日（火）必着です。あて先は　〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。メールでの投稿は、sp_kof@arcadiamagazine.com　次回テーマはやはり『KOF XI』。新キャラなどを中心にした投稿でお願いします！

読者が創る、ゲーセンの未来

A-Fro
ARCADIA FRONTIERS

サマーシーズンになると鼻息3割増しになるマキシマイザーぞろいの「アルカディア フロンティアーズ」。例によって読者諸氏のテンションはレッドゾーンを示しております。間も無く訪れる新作ラッシュ&夏休みを盛り上げるべく、今月は掲載者全員に新図書カードプレゼントという、出血大サービスでお送り致します！ すげえよアルカディア！

田渕健康:158-159ページ(CMYK)、160ページ(A-Froファンタジック)／カイゼルちくわ:161ページ(グレースケール。)、162-163ページ(大瀑布)、164-165ページ(歳時記)

新図書カード登場！

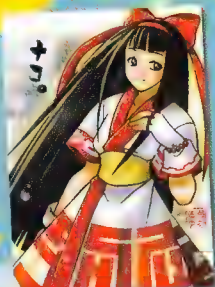
今回、図書カードイラストを手掛けてくれたのは独特の世界観を持つ福岡の雄・武術師某さん。今月の A-Fro 掲載者全員に大贈呈！ 来月以降もナイスな作品を投稿してくれた方に進呈！

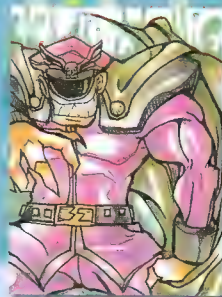
アフロCMYK

スペースノイドやアースノイド、ナチュラルやコーディネイターを問わず、アーケードゲームLOVEな心をカラーイラストにして送ってほしい！ と声高に叫んでいるコーナーがここ、「アフロCMYK」でございます。

今月の一枚

(東京都　西村もつ君)

(神奈川県　葵ひなた君)
H 見かけの意外性もまた良し。ハッスルマッチョの魔道士とかネ！

(愛知県　藤海ゆかさん)
H 北海道の夏は涼しそう！ 夏季だけ編集部の移転を希望。

(青森県　松けろ氏)
☆その一枚が、己の勇気を代弁する。信じて放て。退くこと無く。

(茨城県　黒田カラス)
H 何年たっても悪のカリスマ！ 表彰台には上るけどね。

(東京都　聖まゆさん)
☆その一杯が、心を癒します。効果は栄養ドリンク以上であります！

(茨城県　早乃ゆりえさん)
☆この調子でいくと、来年の闘劇タイトルに入りそうな予感!?

(沖縄県　井上哲也さん)
☆次の『CFJ』には、ぜひとも出場枠を用意してほしいトコロ！

(埼玉県　ササナミさん)
H 累計会員数30万人突破！ クイズゲーの金字塔になりました。

(静岡県　ココロサシノさん)
一人じゃないから生み出せるもの。分かち合うために、我らは出会う。

(愛媛県　蜂子さん)
☆ついに『スペクトラル』シリーズも格闘進出！ 守備範囲広っ。

(埼玉県　けっつ　先生)
☆魔女兼死神というか。どっちにしろ、逆らいたくねえであります。

(山口県　里田里見さん)
☆激音で世露死苦！ 何人か違和感無いのいるな……。

(京都府　藤井あゆみさん)
☆次は天下一決定戦ですヨ。大統領vs.将軍様が熱い！

A-Fro ひみつ情報 知るか君よ！ 投稿者名の後についているHマークは、投稿者の方がホームページを運営されているという証だということを！ 世界に誇るwebページARCADIAMAGAZINE.comにて毎月投稿者リンクを更新中なので、ぜひ覗いてみそし！ 担当者のオススメサイトも紹介しておりますよ！ → http://www.arcadiamagazine.com

(神奈川県　磯崎聖君)
☆幻にも似た、その羽ばたき。
飛び行く先は――はるか。

(東京都　ゲコゲさとる君)
☆ちと濃すぎたカナ？　と見ているこちらが心配になっちまう新キャラ群。だって普通の人がいな(以下検閲)。

(神奈川県　山崎さくら君)
☆古さを感じさせない名作。
『NBC』発売前に遊んでおきたいですな！

(東京都　ヨウタ君)
☆キャラ的にもテンガロンハットはベストマッチなのです。チャップスも欲しいよね。

(埼玉県　UZ君)
☆被ダメージ時のおしりに列島激震！
ナイス……ディレクショ……ン……。

鋳薔薇マニアクス

(東京都　采姫炬さん)
☆嫁にもらえばクーラー要らずだ！　でも喧嘩したら氷付け。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆西川さん、モチいますがな！
VGMも『インヴォーク』収録。

(神奈川県　Kazqさん)
☆『Ⅲ』はアーケードで欲しかった！　信じて待つしかねええ～。

(宮崎県　ウタノエイリさん)
☆ヤンチャなぐらいが、宇宙っ子には丁度いいみたいですぉ。

(静岡県　虹宮ミシンさん)
☆だれの心にもいるのですよ。
表裏一体で！

(北海道　曖昧模糊さん)
☆いつの間にか10周年！　記念企画をやっとけばヨカタヨー。

A-Fro ひみつ情報 武術師さんの図書カード、欲しがる方がすんごい続出。げっつ☆先生や黒坂君、相模レイジさんが激しく狙っております(笑)。さて、秋といえば恒例の企画対決！　今年は「双子」(担当:プチケン)、「悪党」(担当:柵太郎)、「ビーム」(担当:ちくわ)の、よくわかんない三つ巴だ！　次ページ以降のはみ出しに、各担当の意気込みを掲載！　いずれかの企画に奮って参加してネ♡

A-Fro ファンタジック

A-Froの半分は夢見る心で出来ています（あとの半分は秘密）。というわけで、今回はきゃる～んでキャワワなファンタスティックなイラストを集めてコーナー化してみました☆楽しんでいってくださいね。押忍。

旋光の輪舞 翠艦

（東京都　KEI君）
☆「むしろ♂でおっけーです！」という声多数。愛は性別すら問題じゃないのさ。

（静岡県　相模レイジさん）
☆踏み出せば、ワンダーランド。少しの勇気で世界は広がります。

（福岡県　宇月絵夢さん）
携帯ゲームから大出世！　実はかなりの期待作なのでした。

WOLVERINE

（熊本県　ラッパ隊長さん）
☆明日への原動力は、夢♡希望♡愛そしてオヤジ、爪……あれ!?

（東京都　ムカイ君）
☆オシャレで最新作出場をアピールした効果が……出たっ!!

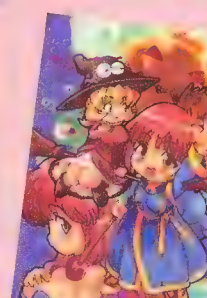
（青森県　カクヤセキさん）
☆エントリーカード風に仕上げていただきました。カワイイデスネ。

（東京都　@T.K君）
Ⓗ色使いと表情がキュートだと思います、先生！

（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆な、なに!?　このファンタシー風味は!?ちょっとキュンときちゃったじゃないの。

（京都府　呆虚さん）
☆近過ぎるからすれ違う。近過ぎるから、響き合う。

（埼玉県　あいかあかねさん）
Ⓗファンタジックといえば魔女っ子。締め切り延ばして～！

（北海道　よじさん）
☆"ふう"を擬人化したらこうなりました！　イメージ通りです。

（大阪府　YU☆3君）
☆ファンタジーで腹は満たされぬ！　そんなアナタにこの一作。

グラスマニア血戦
～四天王への道～

なーんか最近、一般週刊誌でも「メガネっ子の魅力とは!?」などという特集が組まれたりして、ようやく時代が追い付いてきたと感じる今日このごろ。A-Froでは"グラスマニア四天王決定戦"なる企画も、着々とセッティングされているって話さ！

問題！
上記の眼鏡さんズ、それぞれの名前と登場作品名は？

（群馬県　[illegible]）

（埼玉県　ふじたに[illegible]）

おしおき

（東京都　貝[illegible]君）
☆四天王決定戦と[illegible]すべては読まれていたの[illegible]

次号、待望の水着特集ーッ

（千葉県　朧Crown君）
☆ローズ博士ご一行は日焼け＝死な感じがしますが。っていうか、ロボも交じっとるやん！

A-Fro ひみつ情報
企画バトル「双子部門」の担当、ケソリ・ザ・バイパーです。対抗馬企画がアレな感じなので負ける気しませんYO！　作品の新旧問わず、さまざまなジャンルの双子イラストをズギャっと送ってつかあさい。ちなみに、眼鏡クイズの答え→左からボルト「ブロギアの嵐」、モモコ☆さん、ポップンシリーズ、紅胡蝶准将（ドルフィンブルー）でした！　チミは何メガネ分かった!?

闘劇熱伝

5月初頭に開催された『闘劇'05』FINAL（「決勝」の意味）の、熱い観戦レポート投稿をここに紹介ッ！

今年、ついに闘劇を見に行きました！ やはり生の熱気は尋常ではありませんでした。

今年見に行った理由は、自分がたまに訪れるゲーセンにかなりの確率で遭遇し、ほぼ確実にボコられていた相手が出場していたからです。

いつも苦しめられていた連続技を目の当たりにしても、あの舞台上では「決まってほしい、本当に頑張ってほしい」と思えました。

（岡山県　G君）

☆店舗予選参加者のみならず、G君のように普段対戦する人全員の期待を背負うのが、店舗代表になるということ。

その重圧に負けない「闘劇」選手たち。改めて、彼らのすごさが分かるってもんです。

『闘劇』……ああも燃えられるとは、正直思っていませんでした。

まずは『ストⅢ3rd』、一番熱かったのは！ クロダQとはやおヒューゴーの【ふたりはフリキャラMax Heart】タッグ!!

まさに不利キャラ、見た目も名前もぶっちゃけあり得なかったが、その腕前は本物でした。ベスト4進出決定戦のクロダQ、準決勝でのはやおヒューゴー、あれは『3rd』プレイヤーならずとも必見！ 準決勝では会場全体が一つになりましたね。

それと、【ゴエモン@家主ヤン】のラオウ春麗戦もまた、やばかったです。ヤン瀬死の劣勢からのTCキャンセルSA、ネタだと当人は言うPA。その後の展開はPAのセリフ通り「全部見えてる」でしたね。

そして『GGXX』。ベスト4以後はすべて「仕組まれてんじゃね？」と思えるほどの、魅せる名勝負の連続。

まずはパチ対R・Fのファウスト同キャラ対決。天が味方したのはパチファウスト。とにかくメテオを引く引く引く！ さらには相手の刺激的絶命拳で天使を引く始末、やば過ぎですから。

もう一つはイモザッパと渋川ヴェノムの、それぞれ最高の職人同士の対決。イモザッパが苦戦するも、壁際犬ハメ（大画面で見られるとは思わなかった）などもあり勝利。どちらが勝ってもおかしくない接戦でした。

そして決勝は……師弟対決あり、因縁の戦いあり、逆転劇ありのもう見どころたっぷり！

言葉でうまく伝えられないのですが、言いたいことは、「闘劇」最高！ DVD買え！ で、いいんですよね、アルカディアさん？（笑）

（神奈川県　D廃人@ジーク君）

☆激戦を要約しつつリポートしてくれた上に、DVDの宣伝までありがとう！

というか今年の「闘劇」は、本当にDVD必見の永久保存版でしたよーッ!!

闘劇2日目、『GGXX』の試合を観戦に行きました。準優勝の【(有)牛丼チェーン店「信屋」】先鋒ありさかさんの活躍も素晴らしかったですが、優勝した【マヲリキャプター小川♡】の小川さんが強烈に印象に残りました。

戦い方が一方的と言われるのはそれだけ上手で、主導権を握ったら手放さないから。この人のエディがやられていれば歓声、やり返せば溜め息が聞こえてくるのは、勝つのが当然と見られているから。

決勝戦はパフォーマンスもさることながら(!?)、ありさかさんとの師弟対決もあり、ネモさんとのライバル対決が最後を飾るなど、とてもドラマチックでした。

直前に「忘れ物を取りに来ました」とコメントしていたイモさん。昨年を思い出し、ジーンときました。試合の後、清々しい表情をしていましたね。「ここまで来られる器じゃなかった」なんて、そんなことはありません！

今年もアツい勝負を見られて幸せです。選手およびスタッフの皆様、お疲れさま&ありがとうございました。

（千葉県　チェルシー特急2号改め蘭野さん）

Ⓗ幕間の選手パフォーマンスや、垣間見えるドラマも「闘劇」の見どころ。生で観戦すると、感動が違います！ 今年観戦に行けなかったという人もDVDに期待を膨らませつつ、来年こそぜひご来場を！

ワレワレハ、「錆薔薇」ヲ応援シマス。

（神奈川県　天川君）

☆まばゆいばかりのエレガント応援団!! 1名を除き、全員格ゲーキャラですが。

（埼玉県　3091さん）

☆ネスツ編の主役級三人衆！ 鬼強いボス陣に負けないでッ!!

（東京都　2面で死ぬコバ君）

Ⓗ鬼の殺人EX譜面の嵐……。覚悟を決めてから挑むべし！

（宮崎県　cccさん）

Ⓗ宿命が、荒野に風となりて吹く……。このゲーム、主人公キャラもシヴいのです！

アフログレースケール。

6月も終わり、夏本番！ そんな昨今、熱気と湿気に負けずにガムバるあなたに送る、モノクロ作品のビッグウェーブ。それがここ、「グレスケ」ッス。

ポップン、ギタドラ、GG etc. 夏のアーケードゲームは汗と緊張と共にある!! と思いマス…

（静岡県　神煉さん）

あつい…でも獣化すると、アミ持った子供に追いかけられるのだ…。

（神奈川県　公式さん）

☆夏場でもコートですか、シオンさん。梅雨時は獣化後、湿気も大敵っぽい……。

A-Fro
RC ラボラトリー
マナー問題編

A-Fro ひみつ情報　さて、次々号ではついに三つ巴バトゥルですね。というか今、時代はビームだと思うのですが!! 格ゲーではアイアンマン社長は無論、硬派なリュウ氏ですら（一部作品で）ビーム撃ちますし、各種シューティングや「ガンダムSEED」などは言わずもがな！ さらにはおにゃのこのラヴビームやジェントル旦那のセクシービームも可!! ビーム部門への投稿、よろしくお願いします！（ビーム部門担当：ちくわ）

A-Fro漫画道場

梅雨とジューンブライドは6月末までだ！　後者はマンガにあんまし関係無いが、それはそれ。ギャグとシュールの狭間に揺れる前衛漫画家のギャラクシーがこちらです。分かれ。

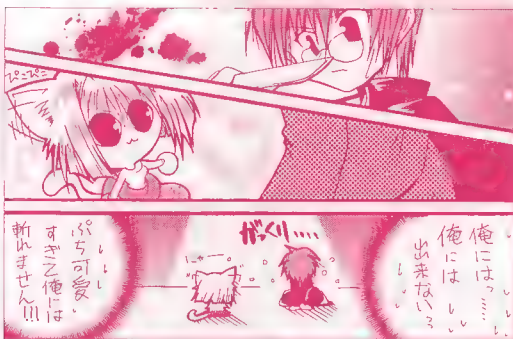
(東京都　良月君)
☆突っ込みどころ満載と診断された問題作。まずは左手がドリルである点からだ。

(神奈川県　BON君)
H残機増やすなら亀を蹴れ！ヒゲ覚聖もオツなものさ。多分。

(埼玉県　バラユリユーコさん)
☆複雑化した姐さん周辺事情。茶倉はともかく、FBやトランに負けたらどうするのかと問いたい。

(茨城県　早乃ゆりえさん)
☆「ツィーラン更正部屋」(ハガキ裏より)という響きも相まって、波乱を予感させる一枚。

(沖縄県　黒壱さん)
☆正確には「女でも子供でも」。覇兄様は常時FBOSS。勝てぬ。

(鹿児島県　HEELさん)
☆にゃんこをいじめるなーッ!!(錯乱)まぁ、ナイフが当たりにくいそうで安心。

(東京都　STS!君)
☆ギルさん、正面からじゃ素通過ぎんだよーッ!!えっ、そういう問題じゃないって？(逃)

SG闘劇'05　余熱

SG闘劇も先月幕を閉じ、「よかったぁ載らなくて。私寒くないんだ」と安心している、あなたの油断に再氷着!!　決勝戦未出場のシケ作品を公開処刑じゃ。

(東京都　采姫炬さん)
☆自覚がある分、威力倍増。むしろ逆境を力にしたことを称えるフリ。

(福岡県　あまどれあさ君)
☆さすが良い、良いポーズだ。で、我々は何と声を掛ければ……。

アルカディア大瀑布

腐った世界に牙をむけ！　もっと腐らせるために!!　なんて社会派ジョークはさておき、ゲムっ子おもろ空間「大瀑布」を今月も解禁開始。いまさら逃げ場は5ミ

(千葉県　B・Aバルカンさん)

(岩手県　きりふ風丸さん)
☆……OKなのか。そうなのか。『MBAC』記事精読二〇〇回の刑。

(京都府　獣王さま蒼い疾風君)
☆ぬっ、『キングオブザモンスターズ』かーッ！若人に通じるか不安なのは、レヴィ#センスのせいか。

(東京都　猿合掌君)
☆「ハートボイルドに決めてみました」(作品裏より)こんな3コマ目を描いておきながら、言い切るその勇気に乾杯。というか、完敗。

(東京都　よしみさん)
☆普通にあいさつするところがまた寒く、吉。買い物はよそにしておきたいか。

企画バトル第3のテーマは「悪(悪党)」です。ラスボスや中ボスに哀悼の意を表し、カラーイラストにしてみませんか？　また、文章投稿では「悪人名鑑」を募集中。「最強の悪党はコイツだ!」「この悪人はセコイぜ!」などとメジャー、マイナーに関わらず2～300字程度で好きな悪党自慢をしてみてください。あて先はA-Fro内「企画バトル悪党係」まで。奮って送ってください!!(悪党部門担当:楣太郎)

MM 無理想無解決ターボ

Zガンダムが現実に完成したら、通勤時間が短くなってラクになりそうです！　なんて真顔で言い切るカトンボはさておき、今月もお寄せいただいたアンケートハガキの山から輝ける原石を拾い出し、磨くと見せ掛けてそのままキャッチボールしていきますよ〜。

ウチの近所のゲームショップに、「予約受け付け中！メタルギアスラッグ5」と書いてありました。
(東京都　メカタ君)
☆やはり超戦車で隠密行動しようとするのだろうか……。PF隊の精鋭なら不可能ではない気さえしますな。

テスタさん
ヒモパンだったら
やばいよね
(東京都　ゼリスさん)
☆むしろ履いていないように見えるのは、錯覚ですか。

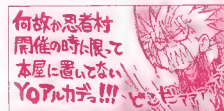
琥珀一択ですが、何か?
(大阪府　みずきゆう君)
☆少し考えさせてください。

『ランブルフィッシュ2』のミトに一目ぼれした俺はロリコンですか?
(北海道　恭介君)
☆割と。さ、次行きます。

A-Froには、レイヴンが足りないと思う。忍者村の仲間に入れてくれよ!!
(東京都　忍命君)
☆心に刃があれば、だれもが村民さ!　と、ごまかしてみるのでどうかお許しを。

シノビアン子の歌詞に「女くノー」ってありますけど、「男くノー」もいるってこと!?　イヤ〜ンな感じです。
(埼玉県　ミズサ・アヤサカ君)
☆普通ならいないと即答するところですが、「ブリセル」や「覇兄(はにぃ)様」を有するA-Froでは……。

俺がいろりで『エスプレイド』をプレイしていた時、友人が一言。
「パワーショットを撃った後のモーションが平泳ぎみたい」
俺は何も言えなかった。
(新潟県　たんぜめ君)
☆何も言えなくて、夏。涙も16倍だぜ……。

⬆**(愛媛県　梅雨本アカさん)**
☆あらまっ、本当。

⬆**(千葉県　加川ガル吉さん)**
☆フフ、罪な雑誌だぜ。

⬆**(福岡県　熊丸君)**
☆惨劇5秒前の図。

⬆**(北海道　蒼倉トモさん)**
☆これぞG.S.Oの保安力。

⬆**(栃木県　陸議さん)**
☆呂布がアァッッッ!!!(超悪夢)

⬆**(埼玉県　いちはさん)**
☆コンブを桃園で誓われよ。

⬆**(長崎県　黒い花さん)**
☆炎は出さないように。

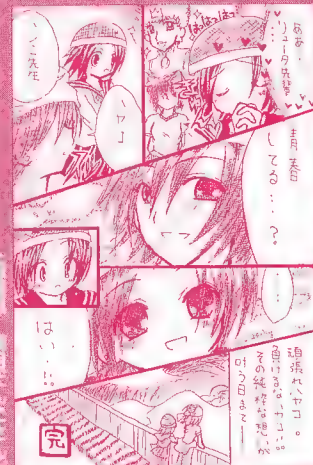
⬆**(茨城県　KAGE！君)**
☆紋所が目に入る前に斬られる。

⬆**(新潟県　えなゆずさん)**
☆……ムタに悔しい。

⬆**(熊本県　一応ヤンママ葵花南さん)**
☆まず息子さんの洗脳から。

ブリセル大作戦

ちょっとだけ スペシャル風

今月は前々から要望のあがった、ハヤコ特集……は来月やるかもネーというわけで、スペシャルなのはスペースの広さのみ。しかし衝撃の事実もあり、今月も[illegible]するブリス作戦ですゾ。

今月の衝撃作

ハヤコシリーズ、「完」!?

なんとっ!!　数年連載を続け、一度は特別読み切り掲載さえも登場した(本当)「ブリセル」の顔、ハヤコマンガに「完」の一文字が!?　詳細は次回以降で!　どうなる、この行方!?

次回、ハヤコ急転!?

ブレイク近し?「大瀑布」隠れた名所案内

最近盛り上がりが見られる、眠れるコーナー群。復活まであと一歩ということで、「アフロ初心者のために、ちょいとコーナー解説入れたれ!」との脳内指令が。よって解説します、大佐殿。

ピチッ子♥土俵祭

☆(奈良県　柏木ケイさん)
少年をひたすら愛でる当局。スマイル氏復活で勢いはついたか!?

ガーデンローズ

☆(山形県　出海左京さん)
男性耽美を追求する園、それが「ガデロズ」。雨と薔薇の似合う男を探し求めます。

A-Fro ひみつ情報

今月はA-Fro掲載者全員に新図書カードプレゼント!　とお祭り気分なA Froです。実は何名か住所・本名が分からず図書カードをお送りできない方がいらっしゃるのデース!!　個々の作品の裏に住所・氏名・ペンネームを書かず、封筒だけに書くのはヤバいとお知りおきを!　メール投稿なら、文章投稿の場合はメール本文へ、イラストの場合は添付テキストファイルへの明記をよろしくお願いします。

げえせん歳時記

NAGA君)

ナイスト時代に種が存在した!?

祝!「機動戦士ガンダムSEED」アーケードゲーム化! アルカディアNo.43の投稿掲載以来、毒電波を送り続けてきた甲斐があった(?)というものですな!

いささか気が早いかもしれませんが、稼働の暁にはレイダーガンダムで、「そらァ滅殺豪波動!」とかシャレ込みたいですな。それともラウ・ル・クルーゼで狂うぜ!?(ちくわ注:今年のSG闘劇はもう終了しております。ご留意ください)

しかし! 私が一番注目しているのは、何といってもイージスガンダム! なぜかって? MA形態をご覧あれ、『レイフォース』最終面の中ボス、テンタクルにそっくりじゃあございませんか!! 攻撃方法だって似てるし。

さらにジャスティスガンダムを使えば、ファトゥム00(背部ユニット)で『ナイトストライカー』Tステージの気分を味わえるかも! タイトーファンにはこたえられませんな(何が?)。

(富山県　山田道楽斎君)

☆話題の新作に意外な過去作品との接点が! このアーケード版発売は、約束されていたものだった……のか? 真偽はあなた自身の目で!

(福岡県　武術師某さん)
☆ぬお、メダルゲームから王子様登場! 昨今はメダルゲーも華やかですよね。

(新潟県　Yellow☆Mellowさん)
☆独特のグループ感にあふれてますな。見ているだけでもノリノリですヨ!

突撃! 隣のアルカディア軍

四月ごろ、『三国志大戦』の全国対戦で、東京「アルカディア」の「遊んであげる～」という人と対戦しました。

びっくりしたのがカード全部が女性キャラで、戦場の左側から一斉に攻めてくるではありませんか。「あの群れにもまれたい」と思いつつも、負けられねー!! と応戦しましたが、「魅力」持ちが多いので計略が序盤から飛び交い、中でもSR黄月英の「黄式加速装置」、SR貂蝉の「傾国の舞い」にはビビりました……。

ギリギリ勝たせてはもらいましたが、「アルカディア」って編集部のことですか? それともそういうゲーセンがあるのかな? すごく気になりました。

(埼玉県　ボロッコリー君)

☆それは多分お店の名前ですね。君主名も、その名前でやってる関係者はいませんし。

本誌ライターや編集者と対戦になったら、まぁお手柔らかに揉んでやってくだサーイ。

日常徒然編 小ネタ通ります

それはPS2用ソフト『ナムコ クロス カプコン』の紹介小冊子を見ていたときの会話。

私「『ナムコ クロス カプコン』にジン出るって～」

弟「え、『サイバーボッツ』の?」

私「違ッ! 『鉄拳』の!!」

弟「ああ、そっちか」

……『鉄拳5』がいまだ人気なのに、弟の口からなぜ『サイバーボッツ』が出てきたのか分かりません……。

(富山県　流火季月さん)

☆ブロディアに乗りたいお年ごろなのか、あるいはフンドシを愛用し始めた者に見受けられる傾向でしょう。

ちなみに、担当は不破刃が……いや、なんでもないです忘れてください お願いです。

ギャルゲー界では一見男、実は女というのが定番だが、格ゲー界では逆に、一見女、実は男のキャラが幅を利かせている。

このコンセプトの違いは何なんだ……?

(茨城県　妖怪出魂君)

☆需要? いや、違う……違うよね、と必死に問い掛ける、6月末の暑い日。疑わしきこの業界よ永久に。

四月二六日放映「笑っていいとも!」の「テレフォンショッキング」コーナーに、テリー&キム役の橋本さとしさんが出ておられました。

橋本さん、ぎゃばかっちょかーッッ!!(↑スゴくカッコいい、の意)

(熊本県　オドマシラン君)

☆ま、マジで!? と素リアクションしてしまった担当一同でした。見たかったッ!!

レゲーCIA

(北海道　h i mさん)
☆ビート=鼓動という図式。弾むように、気持ちと共に高ぶる。

(宮崎県　ウタノエイリさん)
☆星屑きらり、元気の数だけ。この音色を明日からの活力に!

(大阪府　アルルハイジさん)
☆梅雨の日だって明るくする! ピンカプのパワーなら楽勝!?

(神奈川県　桃山友太郎さん)
Ⓗ永遠のギタドラアイドルである氏。バラが似合う男、ナンバー1確定ッ!!

A-Fro ひみつ情報 ついに来てしまったというか、三つ巴バトルの季節なのですね……。それはさておき夏も真っ盛りとなるこれからが、夏色投稿のベストシーズン! ここぞとばかりに夏っぺぇ投稿をお送りください。ただし前号でも触れましたが、どんな薄着でも大事な部分は見えちゃダメ、布越しでも形が分かっちゃダメですよ～。三つ巴バトルへの投稿は、敗北した担当への罰ゲーム案も合わせて送ってもらえると吉!

GLASSMANIA 2005

むしろ顔の方がメガネの一部です　四天王(あと三人)大募集

過去最大の盛り上がりを見せる四天王談義。茨城県のメガネ重鎮・沖田戒(SG)君がいいこと言った!

「より深きメガネへの愛を持つ人を太い柱として迎えるためにも、投票で決めるのもアリなのでは?」

確かに！　というワケで、次々号&さらに次の号で紹介する立候補投稿を募集します！(要綱は下に)

（神奈川県　暁紅樹さん）
☆ロマンスにメガネ……。人類は今、最強の武器を得た。

（埼玉県　ササナミさん）
☆医師などの理系職業には、ぜひメガネを制服にという声多し。似合いスギ！

（青森県　安原千秋さん）
☆こんなさわやか表情も演出可能。すごいぞガネメ！

グラマニ四天王　立候補要綱

●開催予定である10月号(今回で締め切りを掲載している号)、およびさらにその次の11月号の締め切りまでに、立候補表明作品をお送りください。

●立候補公約なども、別途記してあれば なお良し!!

「閉店」に寄せる思い

久しぶりに実家へ帰った時、なじみのゲームセンターが閉店していた。周辺に大型のゲームセンターが二店もあり、苦しい状況なのは分かっていたが、残念でならなかった。

大規模なゲームセンターは大会などのイベントも多く、店内は明るく清潔で、大型筐体も入荷しやすい。対して小規模店舗の場合は、照明や清掃に限界があり、新作のゲームが入る可能性も、大型店ほどではないだろう。

しかし。それでも私は、小規模店舗の方が好きだ。

店員さんに、気軽に要望を伝えられることが。

親切な店員さんや店長さんが、ゲームのアドバイスをくれることが。

名前も知らない、けれど同じゲームで盛り上がれる友達がいることが。

クリアした時、勝った時、負けた時、皮肉りながらも笑い合えることが。

もちろん、大型店でもこういった空気が感じられることは分かってる。しかし、小規模店舗では、特に店員さん側からの働き掛けが大きいと思う。

煙草の煙がくゆっていても。

自動販売機が、故障しっぱなしでも。

筐体で人が寝ていようとも。

「レバーが利かないよ〜」と、事務室を尋ねられる。

「新作どう?」と聞かれ、答える。

「あのゲーム、置かれて二日で消え去った!!」と、大笑いできる。

ある程度限られた空間であるからこそ、そこで生まれる交流を楽しむことができる。「いらっしゃいませ」ではなく、「お〜、まいど〜♪」と言ってもらえる。

それが、ただそれだけで、うれしい。

（京都府　しゅまごら男君）

☆年を追うごとに「行きつけのゲームセンターの閉店」に関するご投稿は増え続けております。そういう時代といえるのもしれませんが、やはり身近なお店が無くなっていくのはとても寂しいものですよね……。

初心者ゲーマーの皆さんにはゲームのみならず、ぜひともゲーセンという空間にある楽しみを今、味わっていただきたい！　「これぞゲーセンの醍醐味！」という面白さが見付かったなら、ぜひアフロに投稿して教えてくださいね。

（千葉県　しいな啓さん）
☆『三国志大戦』のアイドル!? SR黄月英と並ぶ勢いですぞ。

（山口県　里田里見さん）
☆関羽&関平親子も出陣。初心者には最高のペアです！

（愛知県　KNI君）

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量が592×874ピクセルか350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号10月号の締め切りは……　7月19日(火)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

ギルティギアシリーズ　発行　ぐるぐるうずまき

猛毒ランチ

ギャグ

ピュアハートなヴェノムが各キャラ（主にザトー）に迫られるショート集。赤面ヴェノムとセクハラ上司ザトーがおバカわいいです。

制作者より：ヴェノム総受ギャグ本です。2名のゲスト様もお迎えしてます。

A5判　34P　コピー　表紙カラー
400円分の無記名小為替+140円分の切手+宛名シール
〒612-8411　京都府京都市伏見区竹田久保町62-1足立ハイツ711号　南栄子

ギルティギアシリーズ　発行／etch（エチ）

Happy Sky

ギャグ
シリアス
小説

マンガは18Pほんわか系セミシリアス。ほがらかなメイ、照れるジョニー、イタズラ笑顔のアクセルなど、表情豊かに描かれています。

制作者より：ジョニーがメイに恋をした？　小説はメイシップが学校に！

B5判　36P　コピー　表紙カラー
300円分の無記名小為替+90円切手+宛名シール
〒142-0043　東京都品川区二葉1丁目16番地16号　広瀬様方「etch通販」係

鉄拳5　発行　TK5 PROJECT

TEKKEN GENERATION #5

ギャグ　シリアス　小説

制作者より：『鉄拳』好き15名による『鉄拳5』アンソロジー。『鉄拳5』プレイヤーズアンケート集計結果も掲載しています。

B5判　74P　オフセット　表紙カラー
1060円分の無記名小為替（送料込み）+宛名シール+80円切手
〒194-0023　東京都町田市旭町3-12-13　清野様方TK5係

大ボリューム＆内容充実の『鉄拳5』本です！

ショートや4コマはすべてギャグで、シリアス小説1本も収録。登場キャラは三島一族と、古参系おじさんキャラが多めです。画力高めギャグ多彩編集上手。

レイヴンと凧威が妙に良い人風だったり、仁＆デビル仁が淡々と変な人だったり。全般的におまぬけテイストのオチが多く、ほのぼの笑えます。

伝言板

今欲しいんだよね、君の力が

★PF大募集
音ゲー大好きな人、あさき大好きな人、ゴスロリ＆ヴィジュアル系大好きな人、文通＆イラ交しましょー!!　中学生以上で初回のみ80円切手同封でお願いしまーす！　同人モノやイラなどあったら大変にうれしいです!!
〒376-0101　群馬県大間々町大間々1740-10　黒澤ちひろ
P.N秋風よつば★

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★お友達募集
ポップンミュージックが大好きでアッシュが大好きな方（ユリ×アシュです）、文通＆イラ交してください。BL話OKな方がよいです。当方中3で年齢の近い方、お願いします。切手不要です。
〒320-0071　栃木県宇都宮市野沢町592-5　中里美奈恵

メイドの控え室　7月号のゲーパロ館に掲載した黒須必殺屋「THAT'S IT! THAT'S THE PEPPER!!」に関して、郵便番号が間違っておりました。正しくは「〒207-0031」です。最初の投稿データの記載が間違っていたのに加え、編集部での確認を怠り、こういった誤植が起こってしまいました。関係者や応募された方に深くお詫びするとともに、訂正いたします。

●アイコンの説明●

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター設定などを中心とした本であることを表しています。■研究　データ・ゲーム市場全体を中心とした本であることを表しています。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けのかを表しています。■18禁　未成年者は購入することができません。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

KOF2003　発行　Ice Requiem

陰る陽光の代わりに天を見る

小説　シリアス

とにかくデュオロンがラブリィ連作短編集。チームの3人に加え嬢と龍登場。全キャラ割と純心気味。男×男シーンアリです。

文庫判　128P　オフセット　表紙1色カバー
本代700円分無記名小為替+送料200円分切手+宛名シール
〒960-8154　福島県福島市伏拜字田中2-3セントフォーラム202　塩谷様方「Ice Requiem」

アヴァロンの鍵　発行　101064（テントウムシ）

OMBRE ROSE

18禁　シリアス

カッチリした線質が、やや硬質めなシズマとアルにベストマッチ。演出がマイルドに抑えめで、絵もお話もとにかくキレイな1冊です！

A5判　20P　オフセット　表紙1色
200円の無記名小為替+切手140円+宛名シール
〒192-0904　東京都八王子市子安町2-17-16　バナハイツ綿引202　須永方LADYBIRD

ギルティギアシリーズ　発行／おぉおう!?

ちびそるのほん。

ギャグ

何やらかわいい、おちびなソルの生態観察&ぽやぽやした日常、ひたすらそれだけを描いた1冊。この子、火を吹くそうです。

B5判　20P　オフセット　表紙1色
500円分無記名小為替+140円切手+宛名シール
〒227-0051　神奈川県横浜市青葉区千草台29-45　木村萌

牡丹のパソコン騒動　決着編
データ入稿のためのエトセトラ

データで入稿すればカンタンキレイ？

牡丹「ジョイさん、先月号の、同人誌を描く人がパソコン買うためのガイドで『データ入稿したいならCD-ROMに書き込めるパソコンを買いように』って言ってましたよね。で、データ入稿ってなんですか？」
ジョイ「同人誌の表紙や本文の原稿をパソコンで作成し、そのCGをプリントアウトせずに、データのまま直接印刷所に入稿して、印刷してもらう方法のことです」
牡丹「え？　自分の家でプリントアウトして原稿用紙に貼って、それを印刷所に出すんじゃいけないんですか？」
ジョイ「いけなくはありません。ただ、印刷所でも入稿された原稿をスキャンして、結局はデータ化しています。それに画質は印刷やスキャンのたびに少しずつ劣化する可能性があります。『データ→家で印刷→スキャン→データ→印刷所で印刷』よりも、『データ→印刷所で印刷』の方が確実にキレイな結果が得られるわけです」
牡丹「なるほど。それで、データを印刷所に持ち込むのにCD-ROMを使うわけですか」
ジョイ「フロッピーディスクやMOでもいいのですが、フロッピーは容量が少ないですし、MOは外付けドライブを買わないといけません。今ならCD-ROMが一番一般的で、面倒も少ないでしょう。また、印刷所によってはオンライン入稿を受け付けています。その場合はインターネットを介して直接データを入稿してしまうので、CDなどのメディアにデータを書き込まなくとも入稿できますな」
牡丹「便利な世の中ですねえ」

2種類の3原色、RGBとCMYKの秘密

牡丹「そういえば、家のプリンターで印刷すると、モニターで見るのと微妙に色合いが違うんですけど……これ、印刷所ならキレイに出ますか？」
ジョイ「いえ、キレイはキレイですが、恐らくモニター通りの色は出ないでしょうな。モニターの色というのは、光の3原色であるRGB＝レッド（赤）・グリーン（緑）・ブルー（青）の組み合わせで表現されていますが、印刷の場合は色の3原色+1のCMYK＝シアン（薄青）・マゼンタ（赤紫）・イエロー（黄）・ブラック（黒／blac"K"）で表現されます。そもそも色の構成法が違うのです」
牡丹「じゃあ、モニターみたいな蛍光感のあるあざやかなカラーは印刷では再現できないんですか？」
ジョイ「印刷所によっては、基本4色に蛍光色を加えた5色印刷など行なっているところもありますから、色によってはある程度まで再現可能です。また、そもそものデータをCMYKで製作すれば、印刷とモニターの差が少なくなります」
牡丹「あ、なるほどね」
ジョイ「印刷所によってはCMYKモードでないと入稿を受け付けない、というところもありますな。データ入稿やオンライン入稿の方法は印刷所によって多少違いますので、各印刷所の入稿マニュアルをよく読むことが重要です」
牡丹「うーむ、印刷所のマニュアルを読んでからパソコンを買うか、それともフォトショップの……」
ジョイ「当初の目的はCD-ROMの同人イラスト集を見ることでしょう。パソコンは購入後、ある程度ならパワーアップできます。あまり悩み過ぎると買う機会を逸しますよ？」
牡丹「いや、いっそ熱したコールタールを……」
ジョイ「……何について悩んでいるのです？」

ギルティギアシリーズ　発行　L.O.F

くっ黒い!!

ギャグ

絵と構成で丁寧さに欠ける点がありますが、勢いはあります。変態ザトーを始め全キャラ、どこかオカシイ状態のショートギャグ集。

A5判　31P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒638-0001　奈良県吉野郡下市町阿知賀1854　向井晴香

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。……次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はいたしません）を送ってください。……●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル　●本のPR文（40字以内）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での価格（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号）……お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも……このコーナーの意見、感想も書いてください。……たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。○宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。……○サークルの都合により、本の発送は1〜2カ月かかる場合もあります。……○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。……

あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。8月末に掲載を希望する人は7月20日（水）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／ KOFって登場から10年以上たっているんですね。いまだにネタにされるアメリカ・スポーツチームって……好きです。

『THE KING OF FIGHTERS』シリーズ

1994年に第一作が登場して以来高い人気を誇り、すでに2D対戦格闘ゲームの代表の一つともいえるTHE KING OF FIGHTERS（以下KOF）シリーズ。その長い歴史については公式サイト「THE KING OF FIGHTERS 10th Anniversary OFFICIAL WEB SITE（http://www.kof10th.com/）」が詳しい。KOFの歴史の紹介と他のネオジオ作品との年表から、全キャラクターデータベース、関連グッズ、開発者コメントまで濃い情報が満載だ。シリーズ各作品のWebサイトへのリンクもあるのでまずはチェックしてみよう。

ということで今回のテーマはKOF。その中でもKOFに関するイラストだけでなく、KOFコミックやGIFアニメーションを楽しめるサイトを紹介するぞ。じっくりと楽しんで欲しい。そしてお気に入り関連サイトでは、KOFのコスプレに着目。KOF専門コスプレ検索サイトや、コスプレに必要な知識を得るのに最適なサイトをご紹介。もちろんゲーマーにもオススメだ。

LAB-GEWALT　深柳七夜

http://cult.jp/hebereke/

KOF中心のイラストやコミックを掲載。愛らしい瞳で描かれたKOFキャラたちが多数掲載されているので、各コンテンツをじっくりと堪能しよう。

O-Ryoの壁紙新聞　O-Ryo

http://www.ne.jp/asahi/o-ryo/kabegami/index.htm

ゲーム中心にいろいろな要素を楽しめるサイト。KOFコミックは過去漫画のコーナーに掲載。管理人さんは最近FFXIIにハマっている模様です。

ギガデクス　シキル&ぱいろ&マナブ&しうじ

http://gdex.fc2web.com/

複数の管理人によるゲーム系サイト。さまざまなイラストやコミックが掲載されている。イラストより数が多いコミックはどれも面白く、つい読み返したくなります。

月見兎うどん　卯月マサル

http://tsukimiusagiudon.client.jp/

男性陣は可愛らしく、女性陣はちょっとロリっぽくと、ツボを押さえた絵柄がたまりません。KOFファンとしてはGIFアニメーションの八神が必見です。

慈烏夜啼　荒巻鮭

http://web.puresilk.ac/~aramakij/index.html

格好いいタッチで描かれたKOFイラストを大量に掲載。どのイラストからも、「KOFキャラを描いていて楽しい！」感が伝わってきて見応えアリです。

美しい色と細い線が印象的なイラストやコミックが満載

RAINBOW*GOSSIP　都氏さとみ

大量に掲載されるコミックはどれも秀作揃いです。

http://www.ctt.ne.jp/~satomya/rg/

同人活動を活発に行っている管理人によるサイトで、他ジャンル（ファイナルファンタジーなど）でご存知の方も多いだろう。コンテンツも各ゲームのイラストだけでなく、イベント参加情報や同人刊行物通販に関するページもあるので、サイト全体を隅々まで楽しもう。

KOFよろずサイトとしてイラスト&コミックを掲載

K・R・K　設楽たすく

ほんわかとした絵柄と展開がなごみます。

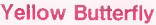
http://www5f.biglobe.ne.jp/~kerako/

KOFをメインとしたいろいろなシチュエーションのイラストとコミックが掲載されているサイト。男性陣、女性陣ともに純朴な絵柄と相まって、愛らしくまとまっている。絵柄が気に入った人は、ゲームキャラ満載の日記コーナーも漏らさずにチェックすべし。

KOFをテーマとしたイラストとコミックが楽しめる

こふぅcafe　くらりん

パラレルワールドネタのコミック、面白いです！

http://www.geocities.jp/kuragepen/

KOFをテーマにしたイラストやコミックが置かれたサイト。イラストはページタイトルに作者コメントが付加されたものがあるので忘れずにチェックしよう。コミックに関してはパラレルワールドやリレー漫画など、趣向を凝らした作品が用意されている。

イラスト、コミック、アイコン、ゲームと盛りだくさん

Yellow Butterfly　内田幸代

独自の世界観を持った魅力的なコミックを掲載。

http://yellow-butterfly.com/

その独特の世界観と絵柄で描かれたイラストやコミックだけでなく、ゲームやアイコンなどの豊富なコンテンツを誇るサイト。全部のコーナーをチェックすべし。また、携帯対応サイトもあるのでこちらもチェックだ。
http://my.minx.jp/yellowbutterfly/

Hot Pink　セツラ

http://hotpink.pupu.jp/

イラストとコミックを掲載しており、どちらもKOFの世界観を管理人が独自の世界に仕上げているのがわかる。コミックの完成が待遠しい。

ROOT66　小和田ネジ

http://2style.net/root66/

水彩画のような色使いと筆で描いたようなタッチが印象的な、筆者も強力にプッシュしたいサイトだ。KOF2003主人公チームDE100のお題に挑戦中!?

青春逝き残りゲーム　福知山壮

http://roo.to/springtime/

KOFのイラスト&コミックを多数掲載。くっきりとした瞳が印象的で、どのイラスト&コミックからも描かれたキャラクターへの愛情が感じられる作品ばかりだ。

カイザースープレックス　バカパン

http://mx82.tiki.ne.jp/~bakapan/

KOFファンなら一度はチェックしたいサイト。多少特殊な愛が感じられるものの、ネタの質も高く、量も豊富でオススメだ。KOF以外のコンテンツも充実しているぞ。

でぃすてぃに～　くわ&三好仁&たかかず

http://urawa.cool.ne.jp/nkuwa/dis/dhome.html

社会人サークルのサイト。GS美神とKOFをフュージョンしたコミックという、珍しくも面白いコミックを楽しむことができる。フュージョンの楽しさを知るべし！

KOF関連サイト

二次創作活動のテーマとしてはすでに定着しているKOFだが、イベントにおけるコスプレ（特に女性を中心とした）の浸透に一役買ったという点も見逃せない。だがネットでコスプレサイトを探すのは実は難しい。そこでKOFコスプレ専門検索サイトとして「KOF-CS（http://samurai-beat.mods.jp/kof-cs/menu.htm）」を活用したい。KOFコス写真掲載サイトはどんどん登録すべし！

またKOFコスプレをするためには、KOFの歴史や関連ゲームに対しての情報が必要である。そこで活用したいのが、KOFに関する情報を多々掲載している「ふぁんたじあ（http://abilitygame.hp.infoseek.co.jp/）」だ。それと共に、隙の無いコスプレに近づくためにも、「SNK格闘ゲームの軌跡（http://www.geocities.jp/snk_10kiseki/）」でSNKゲームの情報を学んでおこう。オフィシャルサイトとは異なった、プレイヤー視点で掲載される情報は、コスプレに役立ち、ゲーム情報としてもばっちり楽しめる。もちろん、「KOF Link Town（http://f41.aaa.livedoor.jp/~jkof/）」などの専門検索サイトを併用してKOFのいろいろなイラストも参考にすべし。

「お気に入り」PLUS

KOFで忘れてならないのが、今やキャラクターグッズの定番となりつつあるPinky:st（ピンキーストリート）。お人形でもプラモデルでもフィギュアでもないけれど、それらの要素をすべて含んでいるということで男女問わずハマれます。そこで「Kof Pinky:st Fun!（http://konika.pinoko.jp//pinky-list/top.htm）」。知らなかった人は、とにかくサイトをチェックしてPinky:stの魅力を確認すべし！　オススメです。

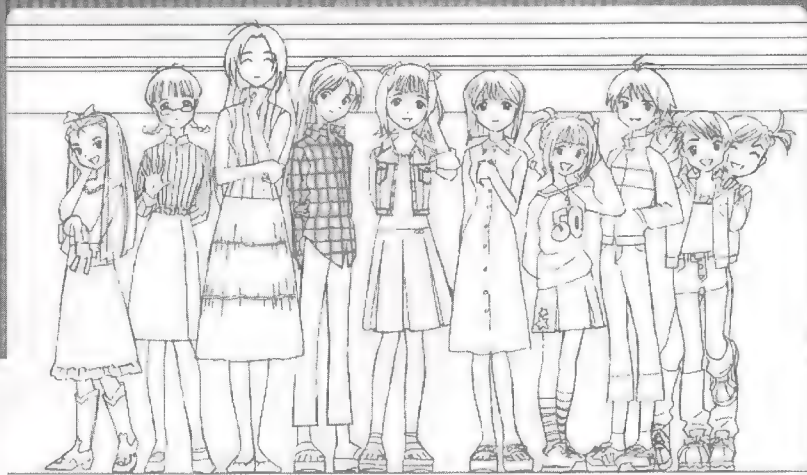
キミは、だれに星（スター）の輝きを見る？

THE iDOLM@STER アイドルマスター™

Graphic Arts

アイドルマスター設定資料集

ついに稼働となる新感覚アイドルプロデュースゲーム「アイドルマスター」。今回は、キャラプロフィールのおさらいに加え、窪岡氏のキャラクター設定画を一挙放出!!

※キャラクターの性能に関しては、おおよそ★=5、☆=10としています。

歌が好きな普通の女の子。基本的に素直で前向きだが、感情が高ぶると手が付けられない。

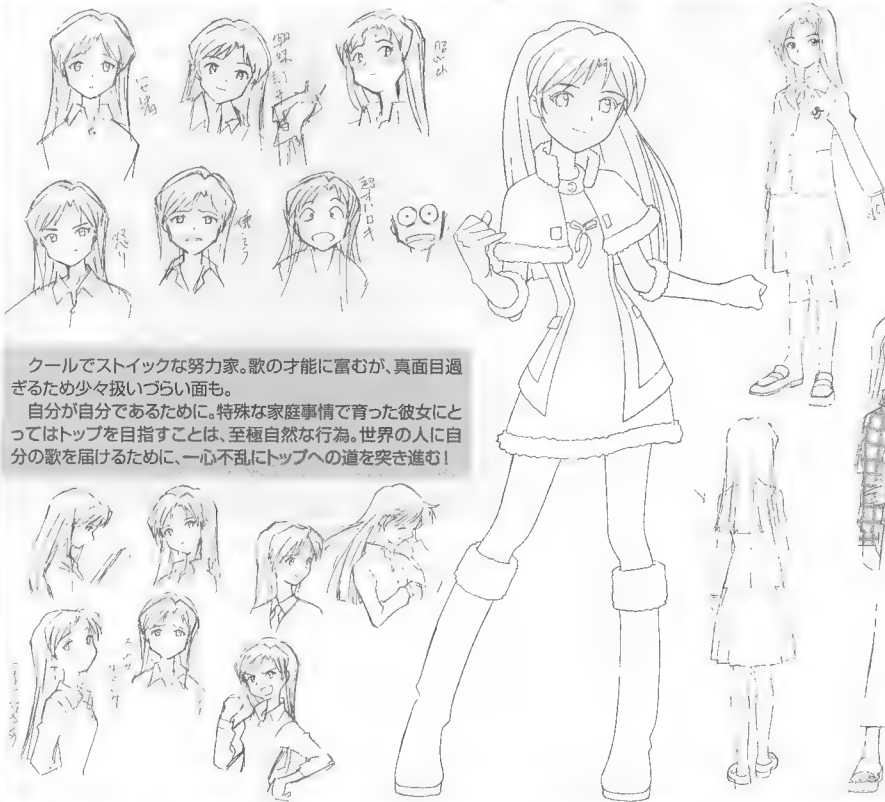
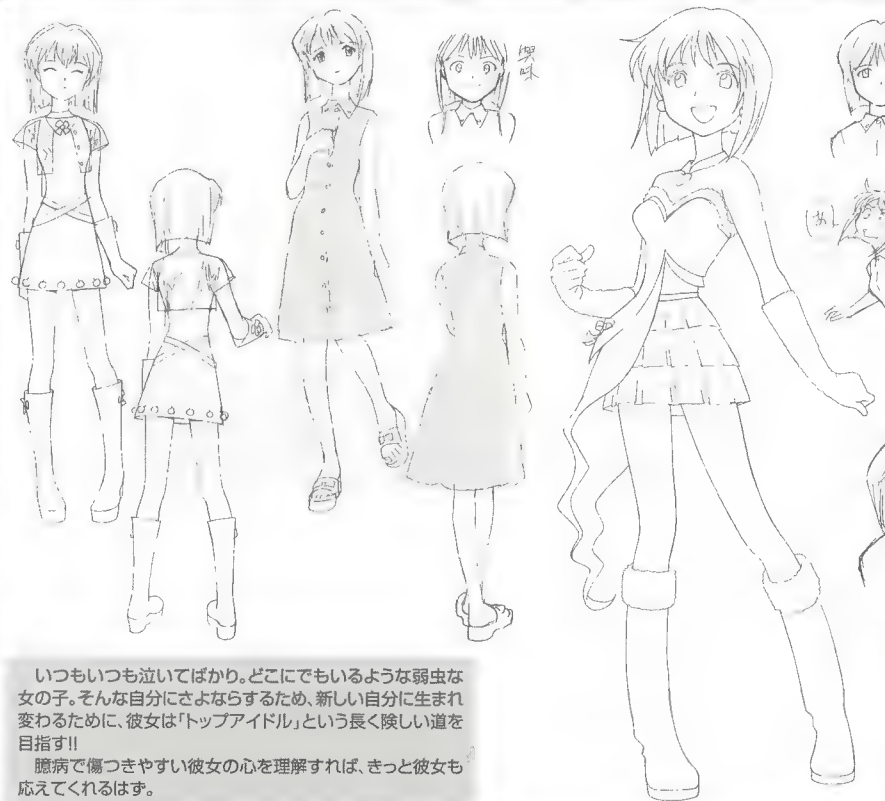
小さいころから大好きな歌。もっともっとたくさんの人の前で歌いたい。もっともっとたくさんの歌に出会いたい。彼女は自分の夢をかなえるために、トップアイドルを目指す！

天海 春香
HARUKA AMAMI

ボーカル	：	☆☆
ダンス	：	★
ビジュアル	：	☆★
性格	：	☆☆

身長	：	158cm	体重	：	45kg
誕生日	：	4月3日	年齢	：	16才
血液型	：	O型	3サイズ	：	83･56･80
趣味	：	おかし作り･カラオケ			
声優	：	中村繪里子			

如月 千早
CHIHAYA KISARAGI

ボーカル	: ☆☆☆☆	身長	: 162cm	体重 : 41kg
ダンス	: ☆☆	誕生日	: 2月25日	年齢 : 15才
ビジュアル	: ☆☆	血液型	: A型	3サイズ : 72・55・78
性格	: ★	趣味	: 音楽鑑賞(クラシック)	
		声優	: 今井麻美	

クールでストイックな努力家。歌の才能に富むが、真面目過ぎるため少々扱いづらい面も。
自分が自分であるために。特殊な家庭事情で育った彼女にとってはトップを目指すことは、至極自然な行為。世界の人に自分の歌を届けるために、一心不乱にトップへの道を突き進む!

萩原 雪歩
YUKIHO HAGIWARA

ボーカル	: ☆	身長	: 154cm	体重 : 40kg
ダンス	: ★	誕生日	: 12月24日	年齢 : 16才
ビジュアル	: ☆★	血液型	: A型	3サイズ : 80・55・81
性格	: ☆☆☆	趣味	: MY詩集を書くこと・日本茶	
		声優	: 落合祐里香	

いつもいつも泣いてばかり。どこにでもいるような弱虫な女の子。そんな自分にさよならするため、新しい自分に生まれ変わるために、彼女は「トップアイドル」という長く険しい道を目指す!!
臆病で傷つきやすい彼女の心を理解すれば、きっと彼女も応えてくれるはず。

アイドルマスター設定資料集

高槻 やよい

YAYOI TAKATSUKI

ボーカル	：★
ダンス	：☆
ビジュアル	：☆
性格	：☆☆☆

身長	：145cm	体重	：37kg
誕生日	：3月25日	年齢	：13才
血液型	：O型	3サイズ	：72･54･77
趣味	：オセロ		
声優	：仁後真耶子		

いつもパワー全開、明るい笑顔の元気娘。素直で扱いやすい反面、歌やダンスが少し苦手。

芸能界でトップアイドルを目指す彼女を突き動かすのは、とある家庭の事情。家族思いの彼女の夢は果たしてかなうのか？　今日も元気に目指すはトップアイドル！

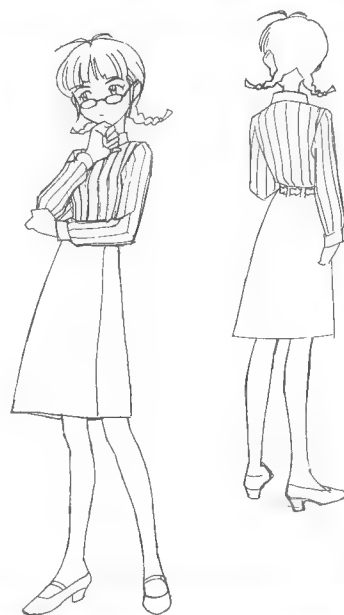
秋月 律子

RITSUKO AKIZUKI

ボーカル	：☆☆★
ダンス	：☆☆★
ビジュアル	：☆☆
性格	：★

身長	：156cm	体重	：43kg
誕生日	：6月23日	年齢	：18才
血液型	：A型	3サイズ	：85･57･85
趣味	：資格取得･分析すること		
声優	：若林直美		

勝ち気な女の子ではあるが、頭が良く冷静なので筋の通った対応を行なえば、実力を引き出せる。

趣味は分析の彼女。しかし机上の空論が嫌いな彼女は、自らの理論を実践して確かめるべく芸能界に身を投じる。え？　どんな分析結果を確かめるためだって？　……それはまだ企業秘密なんです。

水瀬 伊織

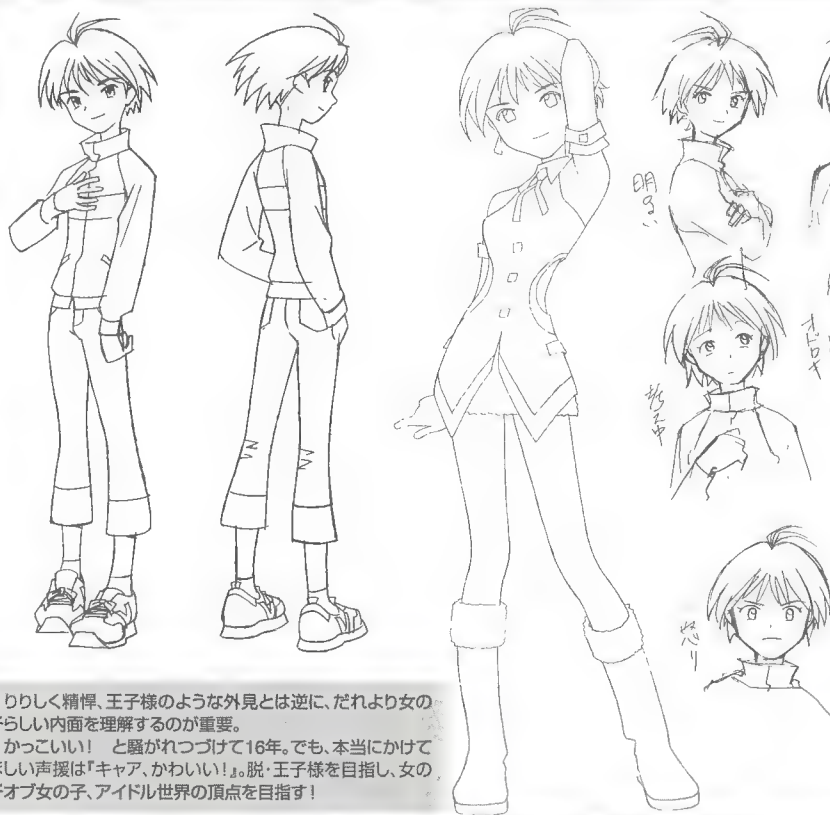
IORI MINASE

ボーカル	：☆☆	身長	：150cm	体重	：39kg
ダンス	：☆☆	誕生日	：5月5日	年齢	：14才
ビジュアル	：☆☆☆★	血液型	：AB型	3サイズ	：77･54･79
性格	：★	趣味	：海外旅行･ショッピング		
		声優	：釘宮理恵		

少々ワガママで高飛車、負けず嫌いのお嬢様。うまくのせて実力を引き出すのがコツ。
『え？　私は生まれついてのアイドルだから、志望動機もくそもないわよー』と言い放つ彼女は、より高みを目指すため、裏と表を使い分け、目指すは頂点ただ一つ、トップアイドルの称号だ！

菊地 真

MAKOTO KIKUCHI

ボーカル	：☆	身長	：157cm	体重	：42kg
ダンス	：☆☆	誕生日	：8月29日	年齢	：16才
ビジュアル	：☆★	血液型	：O型	3サイズ	：73･56･76
性格	：☆★	趣味	：スポーツ全般		
		声優	：平田宏美		

りりしく精悍、王子様のような外見とは逆に、だれより女の子らしい内面を理解するのが重要。
かっこいい！　と騒がれつづけて16年。でも、本当にかけてほしい声援は『キャア、かわいい！』。脱･王子様を目指し、女の子オブ女の子、アイドル世界の頂点を目指す！

三浦あずさ

AZUSA MIURA

ボーカル	☆★	身長	168cm	体重	48kg
ダンス	★	誕生日	7月19日	年齢	20才
ビジュアル	☆☆	血液型	O型	3サイズ	91·59·86
気性	☆★	趣味	犬の散歩		
		声優	たかはし智秋		

人を惹き付け和ませる癒し系お姉さん。いつでもマイペースなのが長所であり短所。
　いつでものんびり、のほほんとしている彼女だが、女の子らしく恋愛には興味アリ。運命の人を探すために、より広い世界、より輝く頂きを目指す！　……けど、歩みはあくまでもの〜んびり。

双海亜美／真美

AMI&MAMI FUTAMI

ボーカル	★	身長	149cm	体重	39kg
ダンス	☆★	誕生日	5月22日	年齢	12才
ビジュアル	★	血液型	B型	3サイズ	74·53·77
性格	☆☆☆	趣味	メール·ゲームボーイアドバンス·モノマネ		
		声優	下田麻美		

　いたずら好きで手がかかるが、テンションはいつも高く扱いやすい双子の女の子。
　楽しいことが大好き！　楽しくないことは大嫌い！　な彼女たちにとって、芸能界は大きな遊び場。楽しい日常をより楽しくするために、彼女たちはアイドルとなり、楽しいことを追求していく！

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『WCCF』

今月のテーマは、『ワールドクラブ チャンピオンフットボール（以下 WCCF）』。今月、ついに新バージョンのヨーロピアンクラブスの詳細が明らかになった。あとは稼働を待つばかり!?

担当：たてしゅ
イラスト：みつき

サッカー選手カードをサテライトのフィールド上に配置してプレイする WCCF。題材がサッカーということもあり、専門的な単語が多く登場する。今回は WCCF 独特の単語だけでなく、サッカー用語も併せて解説していくぞ。

▼あ行▲

アンダー5【あんだーふぁいぶ】under five
□システム□共通
スペシャル＆レアカード（⇔キラ）の枚数を5枚以下にして、一つのチームを編成すること。略して「U-5（ゆーふぁいぶ）」と呼ばれることもある。ちなみにすべてノーマルカードで構成することを「レギュラー」、使用カードに制限を持たせないでチームを構成することを「フリー」と呼ぶ。ヨーロピアンクラブスでは、新たに1つレギュレーションが追加されるようだ。

エリック・マエトナ【えりっく・まえとな】
Erick MAETONA
□人名□共通
WCCF界の"キング"として、WCCFの公式サイトのみに登場する人物。そこでは、ユーザーから寄せられるWCCFに関する質問や要望に、独特の語り口調で答えている。正体はWCCFを開発した前山ディレクター。～の名前の由来は、前山氏が好きなサッカー選手（エリック・カントナ）から付けられた。

MVP【えむぶいぴー】
most valuable player
□システム□共通
最優秀選手賞のこと。WCCFではレアカードの一つのカテゴリーとして登場する。これまでに登場した～は全部で3種類。01-02ではユヴェントスのダヴィド・トレゼゲが、02-03ではユヴェントスのパヴェル・ネドヴェドとローマのフランチェスコ・トッティが払い出されたが、その出現率はほかのレアカードよりも低く設定されていて、引き当てるのが難しかった。ちなみにこのMVPの選出は、セリエAの選手が投票して決定する"オスカー・デル・カルチョ"の結果に準じている。ほかにも01-02Ver.2.0で追加されたベストイレブンも、このオスカー・デル・カルチョの結果に準じて選出された。

▼か行▲

假野剛彦【かのたけひこ】Kano Takehiko
□人名□共通
WCCFの実況を担当しているアナウンサー。～氏の名調子があるからこそ、本作のプレイは一段と白熱する。CSチャンネルのサッカー番組やラジオ放送などで活躍中。

キラ【きら】rare card
□システム□共通
レアカードのこと。カードの選手以外の部分に加工が施されていて、輝いているところから～この名が付いた。「綺羅」と表記される場合もある。01-02ではベストイレブン、ファンタジスタ、ベストストライカー、トップスコアラー、MVPの五つのカテゴリーに分かれていた。そして02-03ではインターナショナル スーパースターズ、2002イタリアン ワールド カップ チーム、トップスコアラー、MVP、セリエA レジェンズ（後述"レジェンド"参照）、セリエA オール タイム レジェンズの六つのカテゴリーとなっている。

こする【こする】rub
□プレイヤー□共通
WCCFをプレイする、という意味。ゲーム中のコミュニケーションで選手を呼び出す際、その選手カードをこすることから付いた。同様に、サテライト上でカードをこするように移動させながらプレイする『三国志大戦』（2005年／セガ）も、～と呼ぶこともある。

▼さ行▲

セリエA【せりえあー】serieA
□システム□共通
イタリアプロサッカーのトップリーグ。2004-2005シーズンでは20チームが所属していた。リーグのランクが下がるごとにB、Cとなる。
WCCFでは初代の01-02から～のみを題材にしてきたが、次のバージョンであるヨーロピアンクラブスでは、イタリアだけでなくイングランド、オランダ、スペインが加わり、合計14チームが登場する。

戦術【せんじゅつ】tactics
□システム□共通
攻撃と守備に対する作戦。ゲーム内においては攻撃面では中央突破、右&左サイド攻撃、カウンターの計4種類の戦術があり、複数を同時に指示することも可能。そして守備面ではプレスがある。ゲーム中ではそれらの戦術を、サテライトの左側に設置されたボタンを押すことで、チームに指示を出す。

全冠【ぜんかん】grand slam
□システム□共通
途中で監督カードを更新することなく、リーグ戦とすべてのカップ戦に優勝したチームを指す言葉。～獲得後、監督カードを更新すると監督レベルが「闘将」や「英雄」などの特殊称号に変化する。

▼た行▲

誕生日【たんじょうび】birth day
□システム□共通
プレイしたその日が監督（＝プレイヤー）または選手の～だったときに発生するイベント。ファンファーレが鳴り、選手のモチベーションがアップする。

特殊実況【とくしゅじっきょう】
special spot
□システム□共通
特定の選手がゴールを決めたときにランダムでアナウンスされるセリフ。～

用語の種類　用語の系統と分類表記：□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□ハード□……筐体、基板などハードウェア全般に関する用語／□システム□……ゲームシステムやプレイの形態に関する用語／□人名□……人の名前／□02-03□……2002-2003に登場する語句／□共通□……シリーズに通じて登場する語句

はフィールドプレイヤーだけではなく、得点する機会の少ないゴールキーパーにも用意されている。またヨーロピアンクラブスでは、～に加えゴールパフォーマンスも登場するようになった。特定の選手がゴールを決めると、バック転したり指輪にキスするといったアクションが見られる。

▼な行▲

ニックネーム【にっくねーむ】nickname
□システム□共通
　チームの成績に応じて付けられる愛称。ホームタウンのある地名や地域と、さまざまな代名詞を組み合わせて名付けられる。「日本の帝王」、「アジアのブラックホール」、「極東のなす」など多彩な～が用意されている。

▼は行▲

フォーメーション【ふぉーめーしょん】formation
□システム□共通
　ゴールキーパーをのぞいたフィールドの10選手を配置した形のこと（同陣形）。各ポジションの選手の数をディフェンダー・ミッドフィールダー・フォワードの順に並べ、4-4-2や3-5-2などと表記される。
　ゲーム中では2-3-5や0-8-2など、現実のサッカーでは見かけないフォーメーションが可能だが、やはりあまり強いチームにはならないようだ。また、～は多くのサッカー好きが議論の対象にするテーマで、WCCFはもとより日本代表やひいきのクラブチームに至るまで、自身が考えるベストな～を日々熟考しては、仲間たちと意見をぶつけ合うことをなによりの楽しみとしている。

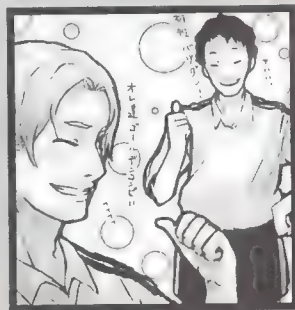
プレス【ぷれす】pressure
□システム□共通
　ボールを持った相手選手に対して、人もしくは複数人でプレッシャーをかけること。ボールを奪いやすくなるが、スペースが空くという欠点もある。
　ゲーム中では戦術ボタンの中央にある赤い「プレス」ボタンを押すと、選手がプレスをかけにいく。選手がボール、もしくはボールを持った選手を追いかけるようになるので、押しっぱなしにしているとスタミナの減りが早い。

▼ま行▲

盲牌【もうぱい】blind distinction
□プレイヤー
　1プレイ終了後に払い出される選手カードの中身を、パッケージを開けずにレアカードかどうかを判別すること、またはその行為。01-02のレアカードは、スペシャルやノーマルカードと違う場所に銀箔が使われているので、そこを袋の上からこすれば、開封せずにレアカードかどうかを当てることができる、といわれていた。ほかにもカードの重さや少し折り曲げてみたときの堅さから判別できる、との説があるが真偽のほどは確かではない。

モチベーション【もちべーしょん】motivation
□システム□共通
　直訳すると「動機」。WCCFにおいては選手のやる気として捉えられている。好不調を表情と色で表していて、絶好調の時は顔のアイコンが赤く、笑っていて、逆に絶不調の場合は黒く、泣いたような表情となる。

▼ら行▲

連携【れんけい】cooperation
□システム□共通
　選手同士の相性のこと。ゲーム中ではこれを〝線〟によって表している。相性が良くなるごとに薄い白線、太い白線、黄金線と変化していく。この連携線にはさまざまな要素が関係していて、同じ国の出身者や元チームメイト、本人同士の仲のよし悪しといった理由でつながりやすかったりつながらなかったりする。使う選手の経歴や交友関係を調べるのもWCCFの楽しみの一つである。

レジェンド【れじぇんど】serieA legends
□システム□02-03
　02-03から新たに追加されたレアカードのカテゴリー、セリエA レジェンズのこと。かつてセリエAで活躍し、現在はほかのリーグに所属している選手が対象になっている。その後Ver2.0からセリエA オール タイム レジェンズがさらに追加された。こちらはかつてセリエAで活躍した選手で、すでに引退している選手が対象となっていて、能力値が伏せられているのが特徴。どちらとも、セリエA所属時代の絶頂期がカード化されているので、ほかの選手よりもパラメーターの数値が高い傾向にある。ただ、過去の選手であるが故に、連携線がつながりにくい、という欠点もある。

ゲー語のツボ

　トレーディングカードを使った新感覚スポーツゲームとして登場した『WCCF』。実在サッカー選手のカードが出てくるということもあり、ゲームユーザーだけでなく、サッカーファンにもアピールすることに成功した。『WCCF』は第一弾の2001-2002から2002-2003Ver2.1まで、一貫してイタリアの「セリエA」を題材にしてきた。このセリエAを題材にする、ということはセガ内部でも反対意見があったようで、「なぜリーグじゃないのか？」という声も上がったそうだ。そういった声を、開発陣が説き伏せたおかげで、今日の『WCCF』があるといってもいいだろう。
　セリエAにこだわった『WCCF』だが、前山ディレクターや土屋プロデューサーは常々、「このゲームのタイトルはワールド クラブなのだ。世界中のクラブチームが登場する可能性がある」と[illegible]きた。その第一弾として登場したのがセリエA レジェンズというレアカードカテゴリーだった。セリA以外のリーグに所属する選手が登場したことで、チームのバリエーションが広がりプレイする楽しみを増やすことに成功する。それはその後に登場したセリエA オール タイム レジェンズも同様だったといえるだろう。
　そして2005年2月、ヨーロピアンクラブスが発表となった。なんといってもヨーロッパ四カ国のリーグに所属するチームが登場する、というのが一番大きなトピックスであろう。これまでのイタリアに加え、イングランド、オランダそしてスペインの計14チームの選手がカードとなったことは、WCCFファンを狂喜乱舞させた。
　ヨーロッパ四カ国が登場することになったWCCF。今後はその他の国のリーグが登場することが望まれるだろうし、それは開発陣の望むことでもあるだろう。果てはブラジルや日本といった世界中のリーグも加え、真の「ワールドクラブ チャンピオン フットボール」になることを期待したい。

次号予告＆質問・お便り募集

　次号以降に掲載予定のキーワードは『バトコロ』、『カードゲーム』など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者には、抽選で図書カードをプレゼント）。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ!
あて先は、
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類　記号表記の種類と意味：㊂……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊇……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

おしゃれ魔女 猛者 and 通信

第一門 未熟半熟公募ゼネレーション

愉快なジ☆ダップセを紹介するね！

まさ 砂塵山での労働生活がたたり、ゴマフ寝の毎日。金魚すくいに混じる出目金が重すぎたり虫の息であったりするのは、いわゆるキャッチェル戦略か。

ケソ 日本の政治家と『GNO2』の命中率は絶対に信用しない廃エンド素寒貧。自由が丘の座敷犬に吠えられては、しこたまビビって腰を抜かす毎日。

前号までのあらすじ

殺し屋ベストヒットTVでの戦いに敗れたジ☆ダップセは、ついにマグロ漁船へと乗せられて銀河の果てへと送られる羽目に。しかし、彼らの耳に届いたチャーバー整整歌により、眠っていたプラーナが完全偏水。いつの間にか本誌のニューゲームリリース欄から名前が消えていた『拳獣』の復活を祈りつつ、道路公団への怒りを一層募らせる村人たちであった。

ヘルドライヴ満貫全席

ケソ ま、ま、まさ兄ぃ、トゥワイヘンドゥワァァァ！

まさ どうしたケソや。『アイマス』に夢中になりすぎた故、免許の更新を忘れて失効してしまったかのやうなその顔（実話）。なんぞ我に伝えたい、銀河からのメッセージがあるとみたがね。

ケソ 実はですね「哀・地球博」で、名古屋の雄・サン電子が『いっき』パビリオンを出してないのはどういうこっちゃいという質問のハガキがきておりますゾ。

まさ ホムフ。そ～いつはなかなか、あ、のっぴきならぬ質問では、あこりゃねえかぁ。

ケソ でしょタモさん（出川調）。

突如現れた編集しもでん（以下でそ） ん？ そのハガキ貸してみ。先日編集部に導入した最近式シュレッダーの威力を試してみるか。

ケソ ヌグフ！

（SE・チュミ～ン）

まさ あわ、あわわ……。質問ハガキが原子分解され、テイク。

でそ このように、皆様から寄せられたお葉書に記載されている個人情報は、記事構成に使用させて頂いた後はきっちりと処理しておりますので、これからも安心して投稿をお寄せください。

ケソ ユ、ユー！ せっかく、今回の猛者の議題に使おうと思ってたハガキになんばしよっとね！

でそ あぁん？ 使うも何も、ハガキの出し主はてめらの会社の社長『東京都 GYU』になってたじゃねえか。自作自演だっつーの。

まさ そしてこの諦念……。

ケソ ええい、もう、やめたやめた！ 家帰ってコンデンスミルクをがぶ飲みするメポ！

でそ まぁ待て。今日はそんなしょんぼりプリンセス（予定調和）のチミらに、耳寄りな話を持ってきたのだのだのだ（六借巣調）。

まさ ほむ。命までは取らんので申してみよ。

でそ 実はだな、今度クロスノーツから出る『対戦ホットギミック5 未来永劫』で、ジャンファイターを募集して……。

ケソ ノ、ノゥアーーーハイッ！ ハイッ！

まさ どうしたケソや。いきなりフェイロンのユメミルキックを繰り出し始めるとは剛毅よの。フェフェフェ。

ケソ さ、最後まで言わなくてもアタイには分かってるでぇ！ どうせまた、『ジャンアルカ』とかいって、全身タイツを着るとか言わはるんやろ。違いますのん！？

でそ いや、君らにアルカディアの看板を背負わせるのはこっちから願い下げなので、ジ☆ダップセ名義で出れと。まあそんなとこだ。

まさ ムス。却下一択はいパーン！（早口かつ机を殴打する音）といきたいところだが、今回はネタが無いのもまた事実。どうしたものかね。

ケソ デ、デンジャリング・ベイっすよまさ兄ぃ。前に、ジャンメストで全国的に生き恥を晒して以来、僕は未だに夢でうなされてるって話じゃないですか。

でそ んじゃ、とりあえず応募するって方向で。

ケソ うわあ～話聞いてねえ～。

激突！バットマン彼岸ズ

でそ そんなわけで、チミらにはジャンファイターのアイデア、並びに必殺技を考えてもらいてえ。

ケソ はいッ！ 必殺技案として、長崎県民のちびっ子はみんな使っていた「松田クロー」というアイアンクローのバッタモンはどうでしょうか。

でそ そんなピンポイントのローカルネタ、だれも分かんねえよ！

（猛者まめ知識……松田九郎氏とは、長崎県出身の政治家。アビリティは野次ストーム）

まさ そうさな……。こう、キャメルクラッチを仕掛けながら、相手の顔面に指で鼻フックをかます「キャルメッチ鼻ッチ」というフィニッシュホールドがあるのだがどうか。

でそ ホットギミックらしいといえばらしい技なんだけどよ……。そんなのばっか送ってたら、アルカディアの民度を疑われますよ。ジ☆ダップセ名義でも却下です。個人名なりトリスターで勝手にやってください。

まさ まあ、もともと腹をも擦らんばかりの低空飛行の民度ゆえ、さほど気にすることはないかと思うがねアァン？

でそ その高度を落としている元凶が何を言いますか……。

ケソ そういや、『ホトギミ』向きのキャラクターならいるじゃないですか。ナムコの『ゴルゴ13』攻略の時にまさ兄ぃがやってた「レヲン小池」を復活させるというのは如何か？

まさ ムッハス。そういや、そんなキャラがいたっぺれ～。その前には黄昏のバサー「バサ兄ぃ」やユーフェル大僧「キャチャ兄ぃ」などもいたことを思い出してきたわい、フェフェフェ。

これが伝説のレヲン小池。実は数回誌面に出ていたりするが覚えている人はいるだろうか。

もさつうしん

次回の猛者通信は……再開1回目にして原稿がまったくあがらずに、徹夜原稿取り立てA 確定任務@2、支援お願いしますと叫ぼうにも、だれも支援してくれないっぷりにでそのサニールーチェもしょんぼり空っぽぎみ。早くも担当をだれかに譲りたいでそが、撲殺天使をジ☆ダップセに差し向けた！ 悪魔のような天使のような新担当とは!? コウご期待。小ゼルも次号より復活予定。

でそ んじゃ、まさはレノっぺえ感じでまとめてみる、と。
まさ オルライ(巻き舌)。
でそ ケソはどうするかね。また、ジャンメスト同様に全身タイツでも着装してみるか。ミトばりに尻へ穴でも開けとけば、今風オサレのアクセントになるであろう。
ケソ アクセントっつーか、それはただのカッペなズンダレですよ。
でそ お。そだ!『ホトギミ』といえば彩京、彩京といえばシューティング……。
まさ シュティギといえばボンベルじゃ、あ、ねえかあ。
でそ 伝説の「ナイスボム仮面」を復活させればいいんじゃねえ? どうよケソ。
ケソ むうう……今ここで「ナイスボム仮面」と言って、何人が正しい記憶を思い浮かべられるのやら。ていうか、普通知らないよ!
でそ じゃあ、それを利用して、読者の皆から「きっとこうだろう! ナイスボム仮面想像イラスト」を募集するか。NB仮面と聞いて思い浮かぶ姿を、イラストにして猛者通信まで送ってくれ。締め切りは7月20日消印有効。面白かった人には、アヴァのカードやら図書カードやらテキトーに出したらぁ。
まさ シレーっと新コーナーを作りつつも、ケソはナイスボム仮面のジュニア版・ナイスボム小僧として飛翔してみてはどうかと提案してみたい。
ケソ 余計に傷口が広がるような気がしますが……ようがす。やったろうやないけえ。
でそ じゃあ、便は急げだ。早速写真を撮るぞ。
ダップセ Я(ヤー)!

激・気マズイ!
これがダップセのホドギミ応募キャラDA!

企画3秒、構想5秒。ついに解き放たれる禁断の戦士たち! 彼らがジャンファイターモードで登場する日は来るのか!? いやない(はず)。

レヲン小池

日用品を改造した武器で姿なき敵を追い続ける、妄想暗殺代行者。

「気づいたらそれも武器だった」を座右の銘に掲げ、自慢の改造銃で人目を忍んで暗殺稼業に生きるどうぶつ博士。ブルセスガン(ハンドライト)を筆頭に、キラーバキューム(掃除機)、ピッペレーヌ・マインド(割り箸鉄砲)などを得意武器とし、古風な手裏剣(廃棄済MO)も使用する。任務成功率は実に0.00007%!!

武器のMOを調達するため、雑誌編集部などで散見されることもあるという。

ナイスボム小僧

西海岸の風に誘われて、人類最大の失敗作がやって来た! NB!

他人がシューティングゲームで遊んでいる最中、危険を感じたら勝手にボンバーボタンを押してしまうド外道ボーイ。現在出入り禁止店は128店。必殺技はジャンニーキックやホイ事ルキック。よく見るとシャツも裏返しに着ており、これがダブルウリアッ上、通称ウラジと何らかの関連があるのかはだれも知らない。

五色の必殺技ひとつ、ジャンプ大パチン。蚊ほども殺せぬ猛威力を誇る。

戦い終わって ~神々の黄昏~

(30分後)
でそ うーし、写真はこんなもんでいいな(やっつけ)。じゃあ、レノと子ゼル、この2キャラで応募するからな。
ケソ ふう、いい具合に生き恥を晒したな。またもや幸せが遠くなっていく音が聞こえてきたよ。
でそ 聞くところによると、現在募集に応じて、きっついジャンファイターたちが全国から続々と名乗りを上げてきてるらしいからな。採用されるのはまず難しいだろう。
ケソ つーか、採用されたら即旅立ちですよ。トビですよ。浪漫飛行ですよ。
まさ あとは、この写真と捏造プロフィールをポリスノーツもといクロスノーツに送りつけるだけか。どれ、我愛用の伝書バトライダーを使って……。
でそ 普通に郵便で送りましょうよ。万が一採用された場合のことも考えて、ちゃんと住所も書いといてくださいよ。
ケソ えーと、ふたご星一丁目……。
でそ ドリームジャンボ万力でキャンティマ潰されたいのか、ん?
ケソ えうっ、えうっ。
まさ 『東京都 GYU(声太めダイエット中)』と。ムス、準備万端! 一刻も早くポストに投函してくるといいだろう。
でそ また捏造ですか。じゃ、ケソのも回収してと……ん?
ケソ ワーット?

でそ あれ……? ジャンファイター募集企画の締め切り日が……………昨日だ。
ダップセ へ、ヘコー!
まさ ト、トゥルー!?
でそ いやマジで。あ~、勘違いしてたなー(実話)。もう無理竜だよ。
ケソ おいおい、なんてこった! 実に骨折り損かよ! スターダムへの道が閉ざされちまったë!!
でそ チッ……憑き物の落ちたような晴れやかな顔しやがって。
まさ フェフェフェ、今さら悔いても詮無き琴次郎よ。次の機会があれば、その時に改めて準備万端で挑めばいいじゃ、あ、ねえかあ。
ケソ そうですよ! ポジティブ震禁愚が重要ですよね。
まさ では、編集部が半蔵門に引っ越して神保町が近くなったことだし、懐かしのゲーセン・スマイル館＝通称(笑)にでも寄って、リラックマグッズを狩っていくかね君。
ケソ ようがす。
まさ ならば早速行ってみるっぺれ~。ジ☆!
ケソ ダップセ!
でそ おーい、今クロスノーツのジャンファイ担当さんに電話したらさ、応募OKだってさ。今から持って行ってくるさー。
ダップセ バビョーム。
でそ あとさ、今号から猛者が復活するって言わなくていいのかよ。
ダップセ あ。

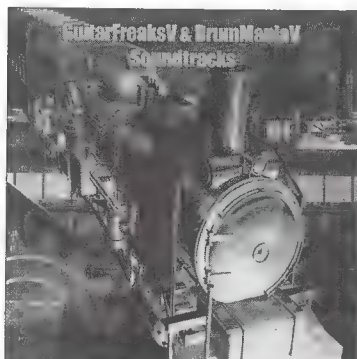
(続く)

SHO様ナナNOW ジェネレーションズ
いやマジだって! 俺、まだ身長伸びてるんだよ!
(闘劇'05会場にて)

もさつうしん
しれーっと再開した猛者通信だが、空白の5カ月はキミのキャラとハートでおおまかカバーしてくれ。しょんぼりダップセへの応援のお便りやいろいろ聞きたいことなどは、次のあて先まで。
〒102-8431 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「おしゃれ魔女 猛者 and 通信」まで。住所は省略して、郵便番号と社名だけで届いちゃうんDA☆ぞ~っと!

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

GuitarFreaksV & DrumManiaV Soundtracks

コナミ／GFCA 1～2（2枚組）　07.06 on sale　¥3,364（tax in）

・You'll be a man / Thomas Howard Lichtenstein
・NO MORE CRYING / Brenda Vaughn
・ルックス / meli♥melo
・Desert Rose / Kozo Nakamura
・タラッタダンス / 森野くま子
・Endless cruising / Des-ROW feat.SHIGE
・にゃんだふる55 / Dormir
・Little Prayer / 土岐麻子
・ESCAPE TO THE SKY★彡 / TЁЯRA
・You can't do it if you try / 遠藤一馬＆あさき
・HEAVEN'S COCKTAIL / 高野治幸 & NEW BIG 5
・哀愁のコリゴリラ / ハンサムジェットプロジェクト feat.みずしな孝之
など全58曲収録。※実際の収録順とは異なります。

現在大好評稼働中の「GuitarFreaksV」と「DrumManiaV」のオリジナルサウンドトラックCDが遂にリリースされる。2枚組で全58曲という歴代最大規模の収録曲数を誇るこのCD、Disc2にはボーナストラックとしてCD-EXTRA仕様のムービークリップ集などが収録されたお得な作りになっているぞ。

日々ギタドタワーやギタドキングで熱い闘いを繰り広げている人も、なかなかコツが掴めず苦労している人も、たまにはすべてを忘れてじっくりと曲に聴き入ってみてはどうだろうか。

そこで流れている音をもっと聴くために……

TEXT：罰帝

あのゲームの曲をじっくり聴きたいのにサントラが出ない！　という悲劇に見舞われることがよくあります。本誌読者の皆さんも経験したことがある悲劇ではないでしょうか。こんな場合、皆さんならどうしますか？

まず「聴く」を実現する最も簡単な方法は、その基板や筐体を買ってしまうことなのですが、基板は高価だったりレアだったりしますし、大型筐体は設置や運搬に問題がありすぎます。また、サウンドテストに制限があり「せっかく買ったのに聴けない！」という、さらなる悲劇に襲われる場合もあります。

次に考えられるのは「録音してしまう」ことなのですが、そう簡単にはいきません。昔はゲームセンターにラジカセを持ち込み、スピーカーから出る音を直接マイクで拾って録音していた猛者も存在しますが、現在は有線放送や店内アナウンスという雑音もあり、思うように録ることはできないでしょう（筆者はゲームセンターで働いていた時代、よく閉店後に録音していました）。

ポータブルなデジタル録音機材が容易に入手できるようになった現在、「録音する側」の敷居は下がっているはずなのですが、環境は悪くなる一方です。音は、遊ぶ上でも重要なもののはずですが、あまりにも軽視されていると思いませんか？

80年代後期には、ヘッドホン端子を装備した筐体「コンソレット」（ナムコ）がヒットしたこともあり、気軽にヘッドホンを差して音を楽しみながら遊ぶことができました。このために「ゲーセンに持っていく用」のヘッドホンを購入したり、録音できるウォークマンを持ち込んで接続し、余計な効果音が入らないように必死で避けまくりながらプレイしていたのはいい思い出です。個人的には『ダライアス』の筐体にヘッドホン端子が付いていたのも印象的です。これは「BGMも一緒に楽しんでもらいたい」という配慮の表れだったのでしょう。

最近では攻略目的を兼ねて、ビデオで録画してしまう人も見かけます。これは特に音ゲーの場合に有効で、パターン作りに役立つだけでなく、上手なプレイ＝美しい演奏となるので、スピーカー音量の大きなゲームセンターや、録画環境を用意している店舗に行って、実践してみてはいかがでしょうか。

映画館では上映中にほかの音が入らないように工夫が凝らされていたりしますが、ゲームセンターでは「店内全体を賑やかにする」方向でしか進化が見られないのが残念です。ちゃんと音が耳に入れば、ゲームの楽しさもグッと上がるはず。まずはすべての筐体にヘッドホン端子が装備されることを、各メーカー様に検討して頂ければ……と思っております。

ヘッドホン端子が装備されているナムコの筐体「コンソレット」。

INTERVIEW

テーマ：制約から生まれる新たな世界

メルティブラッド アクトカデンツァ

同人からアーケードへの移植という、今までに無い形でゲームセンターに登場した『メルティブラッド アクトカデンツァ（以下アクトカデンツァ）』。今回は、その音楽を手掛ける来兎（らいと）氏に、PCゲームからアーケードへ移植する際の苦労などを音楽という方面から伺った。

作品イメージを活かす楽曲と自分が携わる意味

――まずは、同人の世界で音楽を作り始めたきっかけを教えてください。

来兎　高校時代に小さなゲーセンに入り浸っていたんですが、そこのゲーセン仲間でサークルを組んで同人誌を作り始めたのがきっかけですかね。当時は「音楽をやりたい」というよりも、「ゲームを作りたい」と思っていて、そんなとき、ゲーセン仲間が「プログラムができる奴が居る」と人を連れてきたんですよ。そこで見せてもらったものは、ほうきに乗った女の子の自機が上下左右に動いて弾を撃つだけのものだったんですけど、それを絵描きの友達と見て「これでゲームが作れるよね」という話になったんです。そこで制作した『ウィザーズスター』というシューティングゲームの音楽を担当したのが始まりですね。

――初代『メルティブラッド』の音楽に携わることになったきっかけは何だったんでしょうか？

来兎　『ウィザーズスター』をとらのあなで委託販売してもらっていたときに、友達から「インターネットでうちのゲームを紹介してくれているサイトがある」と教えてもらって、そのとき見に行ったのが渡辺製作所というサークルのサイトだったんです。そこで、渡辺製作所の人にお礼のメールを出したのがきっかけですね。そこもゲームを制作しているサークルで、当時作っていたのが『ＴＨＥ ＱＵＥＥＮ ＯＦ ＨＥＡＲＴ』というゲームでした。そのサイトには「同人最高、いやＷｉｎｄｏｗｓ最高のゲームを作る」なんてすごいことが書いてあったんですよ。そして、体験版を送ってもらったらホントにスゴイ出来で、すぐこのゲームの音楽をやらせてほしいとお願いして、音楽をやらせてもらうことになりました。そういう繋がりで今に至りますね。

――その後携わることになった『メルティブラッド』の音楽ですが、楽曲に関するコンセプトはどんなものだったのでしょう？

来兎　もともと『月姫』というノベルゲームがあって、その格闘ゲームになるわけですから、『月姫』のイメージを崩しちゃ駄目なんですよ。でも極端に言っちゃうと、『月姫』のイメージを崩さないようにやるんだったら『月姫』の音楽を使えばいいじゃんって話なんです。でもそれじゃ自分が音楽をやる意味が無いと思ったので、『月姫』という作品の〝闇〟や〝内に秘めた激しさ〟みたいなものを自分なりに表現しようと作曲していきました。だから格闘ゲームらしからぬ曲もあったりしますね。

©TYPE-MOON / ECOLE,1999-2005

――開発の方々から楽曲に対する注文などはあったのでしょうか？

来兎　初代の『メルティブラッド』に関しては、好きなようにやってくれと言われていたので、ホントに好きなようにやっちゃいました。僕なりには満足いくものになっていますね。でも、その後の『メルティブラッド リアクト』くらいになってくると、もうちょっと格闘っぽいのにしてって注文が入るようになるんです（笑）。それでもう少しノリを重視した曲を作ったりもしました。

そして『アクトカデンツァ』になると「アーケードなんでもう激しくドンドンバリバリいっちゃってください」って言われたんです。でも『月姫』の作品イメージは大切にしたいので、そこのバランスの取り方が難しかったですね。

――ＰＣからアーケードへの移植という例の無い試みだった『アクトカデンツァ』ですが、楽曲の移植に関してお話をお聞かせいただけますか？

来兎　やはり、使うことができるメモリ容量が少ないという部分に苦労しましたね。パソコンだと容量制限は無いようなものですから。今回の『アクトカデンツァ』では、音楽に割ける容量というのが、1曲につき1分前後だったんです。新ステージの曲は最初から1分を前提に作るので特に難しい点は無かったんですが、『リアクト』までの曲はどうするか悩みました。ステージの背景も同じなので、今までのイメージを崩さずに曲を短くするという作業が難しかったですね。

――新曲を作る際は、何か新たな試みは取り入れているのでしょうか？

来兎　先にあった『メルティブラッド』のイメージを崩さないように作ったので、あまり新しいことはしていませんね。やはりアーケードとは言っても、『メルティブラッド』なので。ただ、エコールの真鍋さんからは「ゲームセンターでとにかく耳につくようにしてくれ」って言われたんです。なので昔の曲もアーケード向けに調整してあります。

――今後作ってみたいジャンルの曲や、ゲームのジャンルなどはありますか？

来兎　今回『アクトカデンツァ』に携わってみて、アーケードゲームの曲を一から作らせてほしいという思いが生まれました。移植なので、やりたいけれどやれなかったこともありましたからね。だからもし次にチャンスがあるなら、ジャンルを問わずアーケードゲームに一から音楽で関わりたいと思っています。ゲーム音楽の場合、そのゲームによって音楽の傾向はさまざまですし、「このジャンル」とこだわらずにやってみたいですね。

――ゲーム音楽の魅力とはなんでしょう？

来兎　僕としては、ＢＧＭを超えたところにある存在というのが魅力ですね。単純にバックで流れているだけでなく、良くも悪くもちょっと前に出てきているところが好きなんですよ。映画の音楽やドラマの音楽ってあんまり前に出てこないじゃないですか。でもゲームの音楽って結構出しゃばっちゃっても許されるところがあったりして、そこが好きなんですよね。もちろんゲームを崩してしまってはいけませんけど。ただ盛り上げるだけの存在ではないという部分に魅力を感じます。だから昔からゲーム音楽は好きですね。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

来兎　今後もメルティブラッドをよろしくお願いします。あと、8月に風葉というユニットでライブをやるので、ぜひ来てください。

（敬称略　6月2日　東京都中央区日本橋　りされこスタジオにて収録）

来兎（らいと）

同人ゲーム『メルティブラッド』からAC用『メルティブラッド アクトカデンツァ』までの音楽を担当し、現在はフリーで活動中。そのほかにも多数の同人ゲームにて音楽を担当しているコンポーザー。
http://lisa-rec.net/

音楽コラム 4/4 たんたんどんどど

「遺稿にならなきゃいいけどね……」

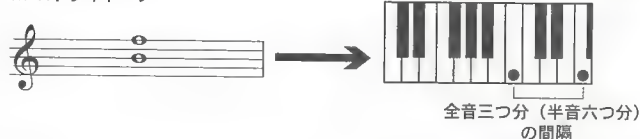
第二十六回
Text by SEIYAMA

「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、闘劇2004＆'05でのOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

ハーイ皆さん、ご機嫌うるわしゅう？(ヘンな疑問形)

何だか忙しいんですよ、ここ最近。いえね、プロフィール欄にもある通り、ワタクシ「HOT ROD CRUE」というBANDに参加してるんですけれども、これがまた「HOT ROD CRUEZIN' II」と銘打ったセカンド・アルバムを7月20日にリリースするものですから、そのためのレコーディングでてんやわんや(って、今どき言わない？)なのですわ。CD出る前に鼻血が出そうです。だれか助けてください。ドラえも～ん！(いないって)そんな錯乱した日々を送っているSEIYAMAでもいいですか？　いいですね？

では第26回。先々月号のこのページで取り上げた「ドミナント7thコード」について、今回はさらに深く掘り下げてみようかと思います。

ちょっと難しいハナシになりますが、全音三つ分のインターバルを持つ音程(＝二つの音の間の隔たり)のことを「トライトーン」といいます。「全音」とは、「半音二つ分」と考えてもらえばいいでしょう。このトライトーン、音程としてとても不安定な響きを持っているのですよ。

そして、前々回のドミナント7thコードを見てみると………、

……ホラ、この通り。で、このトライトーンのそれぞれの音は、不安定さを解消するために別の音に進行しようとします。ドミナント7thコードの場合でいえば、その代表的なものが「トニック・コード(主和音)への解決」でしょう。なぜなら、このトライトーンが反進行(二つの音が反対の方向へ動くこと)することに加え、ドミナント7thコードのルート音が強進行(完全5度下行／完全4度上行)するからです(注：本来ドミナントとは「属音＝あるキー(調)の5番目の音」という意味があり、トニックとは「あるキーの元になっている(1番目の)音」という意味があるので、上記の文章は理論的には少しおかしな記述になっているのですが、ここでは解説を分かりやすくするために、あえてこのような表現にしてあります)。

あぁ、なんだかホッとしますね。シアワセなカンジというか、収まるべきところに収まったというか。

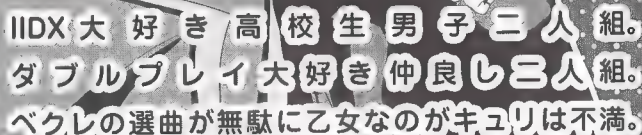
あ、もしかして気が付きました？　そうなんです、別に必ずしも「トニック・コード」に解決する必要は無いんですよ。例えばここでいうトニック・コードに7th音を付加したものでもいいわけです。The Beatlesの「Love Me Do」がその好例でしょう……G7→C7の連続で、ずーっと不安定なまま(笑)。そしてさらなる事実、先月号で出てきたディミニッシュ・コードは、ナントこのトライトーンを二つも含んでいるのです！

といったところで、今の気分はディミニッシュ。また次回(あ、鼻血出てきた)。

こんにちは。先月は表紙に「旋光の輪舞」でお邪魔して、今月はこちらにお世話になってるフリー絵描きの曽我部です。来月は何をしているのでしょうか？ 不安です。フォロー無しでⅡDXなんですが、またMONDAY満ちる娘の歌でプレイさせてください。あとFFMももう一回お願いします。「murmur twins」やってると、いい夢見れます。自分のカラーがダイレクトに反映されるところが好きです。

曽我部修司

ホームページ「Sweetened-Condensedmilk」
アドレス:http://www.condensedmilk.org/

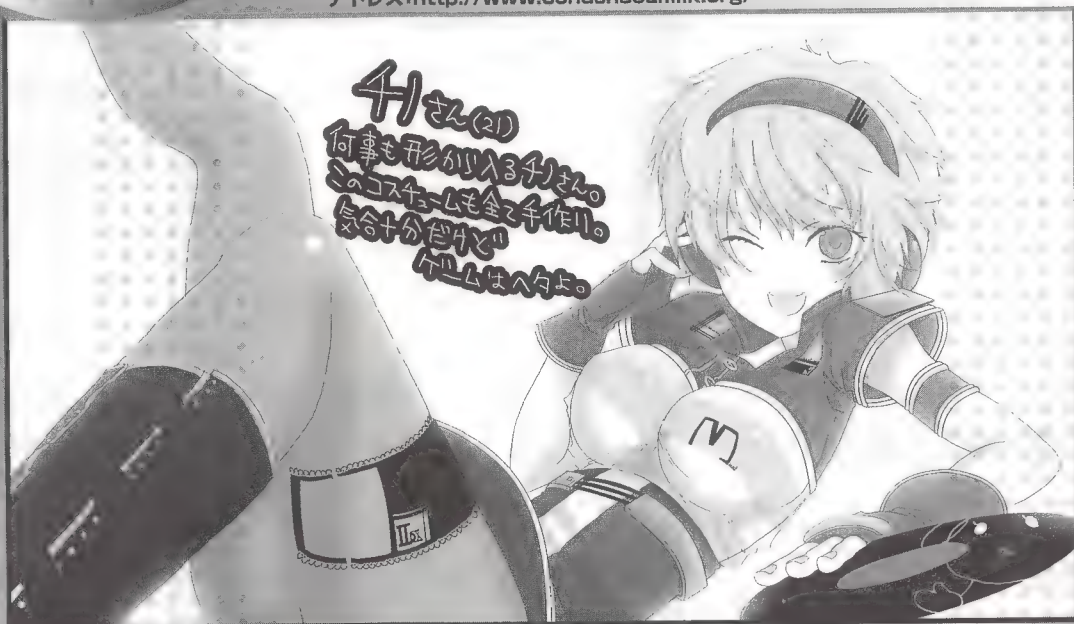
Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「ビートマニアⅡDX」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「Sweetened-Condensedmilk」(同上)
アドレス:http://www.condensedmilk.org/

こんにちわ高山です！ ⅡDXテラは好きだけどとっても下手くそなのです。私も。音ゲー好きですけど苦手のようです。シューティングも好きですよ！ 「斑鳩」とか「エスプガルーダ」とか「グラディウスV」とか。下手くそですけどね。何でか弾のほうへ向かったりしますけどね。後ろの背景ばっかり見てたりね。あれ？ 私もしかしてゲーム苦手ですか？ そんな感じで「旋光の輪舞」よろしくお願いしまーす!!

高山瑞季

次号予告

次号、今泉昭彦先生&濱元隆輔先生登場！

テーマは
「旋光の輪舞」

ゲームメーカーnow!

いらっしゃぁ～い

今月から新しくMOSSさんが参加してくれることになりました。拍手～。このコーナーでは引き続き、ご協力いただける企業様を大募集しております。アーケード業界に関係している企業様であればオーケーですよ。ご連絡、お待ちしております！

そして、猿渡編集長のコラム「房総ゲーセン狂騒曲」は、今月も拡大版でお届けします。

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

今回の共通質問	投稿者	栃木県 網川 守さん	質問	この夏に行ってみたい場所はどこですか?

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO　彩京 開発部 よしだ

「対戦ホットギミック5　未来永劫」にたくさんのご応募ありがとうございました～♪　ジャンファイターさんの応募もありましたよー。いったいどんな方に決まるのか楽しみです。PSPソフト『戦国キャノン』の開発もほんとに大詰め!　なんとか終わりも見えてきたところです。発売予定の7月28日までもう少し～。みなさんよろしくです。

http://www.x-nauts.com/

北海道で、海からじかに捕まえたウニを食べたいですね～。

CAPCOM®　カプコン マーケティング部 テラ

ジメジメジメジメ……、もう梅雨入りですね……。最近、知人が部屋のインテリアとしてアーケード筐体(もちろんテーブルタイプ)を手に入れたそうです。部屋が広ければ、そんな贅沢もしてみたいですね。さて、『ガンダムSEED』は稼動直前。10月には公式の全国大会も予定していますので、稼動したらぜひ実戦でテクニックを磨いておいてくださいね!

南国のパラダイスに！　軍資金は無いけど！

AIKY

『ポチッとにゃ～』で大勢でゲーム大会をするためには、おそらく時間がかかります。面白さを体験するにも時間がかかります。たぶん囲碁の楽しさに似たところがあります。ルールは単純ですが、勝つためには勝ちパターンがいくつかありますので、ジャンケンのように相手次第で組み立てを変える必要があります。　by 仁井谷 正充

http://www.aiky.biz/

南の島でのんびり海を眺めたいですね。

TAITO®　タイトー 専属MC 松柳坊頭

皆さんお待たせしました!　ついに『バトルギア4』稼動開始です。『3』から約3年が経過して、いったいどのような進化をとげたのでしょうか?　本号が発売されるころには、あなたの街のゲームセンターに登場していることでしょう。あなた自身のその目で、体で、心で『バトルギア4』感じてください。また、全国各地で熱く長い戦いが始まるのです。

http://www.taito.co.jp/

全国のサーキットを今村選手の追っかけで巡りたい。

(有)グレフ アキラ兄さん

皆さまからのご意見ご感想に基づき、急きょ『旋光の輪舞』のニューバージョンをリリースさせていただくことになりました!　コンセプトは「とっつきやすく、より深く」ということで、初心者にも安心な新CPUモードの追加と、各キャラクターのバランス調整が、大きな変更点となります。ほかにも「おっ!?」と驚く追加要素も……詳細は来月までのお楽しみに!

http://www.grev.co.jp/

北海道に行きたいな。

!f IDEA FACTORY　アイディア ファクトリー 広報

対戦格闘『スペクトラル VS ジェネレーション』は現在、大好評稼動中!!　もうプレイしていただけましたでしょうか?　それぞれの想いを胸に秘め、激闘に立ち向かうキャラクターたちの勇姿を、ぜひ、皆さまの目と手で体感してみてください。そして、自分好みのキャラクターを見つけてみてくださいね♪

http://www.ideaf.co.jp/

涼しげな雰囲気を堪能できる水族館。

タクミコーポレーション 原田

最近、昔買った本を読み返しているんですが、ちょっと気になることがありました。それは出てくる人物が自分と同じ年ということです。自分がまだ成人する前に買った本で、そのころとはまた違った印象を受け、とても面白いです。それから暇を見つけては家の本を漁る始末。雨が降って外に出にくいですし皆さんもどうですか?

http://www.takumi-net.co.jp/

暑さをしのげるどこかへ。

---

cave　ケイブ 広報L

m(_ _)m大変お待たせいたしました!!　m(_ _)m ついに、ついに、新作シューティング『鋳薔薇』稼動開始です!!　今回は弾幕シューティングが苦手な方にも楽しんで攻略していただける、幅のある作品に仕上がりましたッ!　本誌記事を参考にジャンジャンバリバリ破壊しまくってください!

http://www.cave.co.jp/

太田……

Alfa System　(株)アルファ・システム NAOKI

前作である『式神の城Ⅱ』を見てみたんですが、ぎゃー、キャラ小さーい!　ショットも小さーい!　爆発も小さーい!　と、いろいろなモノのサイズに驚きました。前作の時はハードの制約上、縮小せざるを得なかったモノが思いのほか多かったんですね。今回は、いろいろなモノが前作比より大き目になってます。見栄えも前作比で派手になってますよ。

http://www.alfasystem.net/

綺麗な水の湧く場所へ行ってみたいです。

TECMO　テクモ つっちー

いよいよ梅雨入り。いや～な季節ですね。でもこれを乗り切れば夏がやってくる!　夏から秋はイベント三昧。7月にはさっそく「東京キャラクターショー2005」があります。今年も我がテクモブースオリジナルグッズはを取りそろえてお待ちしてますので、遊びにきてくださいね♪　あ、ちなみに。PS2ソフト『影牢Ⅱ』は本日(6/30)発売でーす!

http://www.tecmo.co.jp

海外だったらどこでもいい。

KONAMI　コナミ 宣伝部 梅田

お待たせしました!　新ダンスシュミレーションゲームが登場!　その名も『DANCE86.4』。きらびやかでファンキーな姿、見た目もかなり魅力的です。私の場合、気を付ければ気を付けるほど、狙ったように「爆弾」を踏んでしまい……。軽やかなステップを踏めるの日か!?　皆さんはぜひ、ノリノリで熱い夏を満喫してくださいね。

http://www.konami.co.jp/

ヨットでぷかぷか優雅に！　石垣島です。

SNK

SNKプレイモア yuzuko

ロケテストの評価もなかなかの『THE KING OF FIGHTERS XI』。ホッとするヒマもなく現場は日々修羅場……。94年から始まって、『KOF』も11年目に突入しました。一貫した哲学の元に、愛情をもって育ててきた作品です。前作からずいぶんお待たせしてしまいましたが、『KOF』の進化形を少しでも多くのファンの方々に感じ取っていただければ幸いです。『KOF XI』公式サイトでも詳細随時公開予定ですので、お楽しみに!

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

イタリア。本場のジェラートが食べたいっ!!

猿渡編集長の

房総ゲーセン狂騒曲

第十一回 「雨のメモランダム」

猿渡「E3で家庭用ゲーム機の新ハードが発表されましたね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、今さらグラフィックがすごいと言われてもね～」

猿渡「いや、でもすごいらしいですよ. すごくないよりすごいほうがいいじゃないですか」

ぶっちゃけ先生「確かに、ゲームとしての出来がいいなら、グラフィックは悪いより良いほうがいいわけじゃが、ぶっちゃけ」

猿渡「ま、プレイステーションやセガサターンが出てから10年をへて、今さらグラフィックの向上ってセリフも聞き飽きた感もあるし、それここまかされたりゲーム内容がおざなりだったりすることもあるようですが」

ぶっちゃけ先生「だからこそ、グラフィックの良さがゲームに価値観に直結するような報じ方は、マスメディアとして考えなきゃならんのじゃよ、ぶっちゃけ」

● ●

こんな話は、新機種が出るたびに交わされていたことだろう。とはいえ、今こそゲームの性能とゲームの内容を見つめ直す必要もあるだろう。鬼が笑う話だが、特にXbox360に対応したChihiroの新機種、そしてPS3に対応するシステム256の新機种 これらのアーケード基板が出ると仮定しての話だ。

まず言えるのが、すげーグラフィックだというなら、アーケードはその真骨頂として、今あるすべての汎用筐体をHD対応モニターにしたい. 家庭用テレビとしてまだまだ一般的じゃない今だからこそ、新ハードの映像出力として用意されているHDMIの能力をいかんなく発揮できる環境を、力技で用意しちゃうのだ。

今のゲーセンって、テーブルモニターからセミアップライトになって、モニターが起き上がり、画面もデカくなった。ただ、15KHzが31KHzになった程度の進化はあれど、3:4のテレビであることに変わりはない。乱暴な言い方をすれば、カラーになった『インベーダー』や『ギャラクシアン』のころから変わってない。ま、それを言ったらレバーやボタンというデバイスもそうなのだが。ここに来てモニターは進化を余儀なくされてると言っていい。

少々暴論かもしれないし、ゲームの魅力はハードがすべてではないと思いつつも、新しいフォーマットに準拠していくことも、技術的な新しさが魅力の業界だからこそ、考えてもらいたいもの。

● ●

猿渡(以下**さわ**)「ナムコとバンダイが経営統合しましたね」

ぶっちゃけ先生(以下**ぶ**)「これは今号の魂を鎮めるもの(P54)にも掲載されてるから割愛じゃな、ぶっちゃけ」

さわ「いやいや、それ自体を取り上げようって話じゃないし」

ぶ「いずれにせよ、プレイヤーにとってはどこのメーカーとどこのメーカーがくっつこうが、より良いゲームが出ればいいわけで、ぶっちゃけ」

さわ「そうなんですけどね。けど、より良いゲームを作るための統合ってのもあると思うし、そうした部分には期待したいものでさ」

ぶ「アーケードの場合は、とにかく屋台骨が太くないとなかなか展開しづらいって部分もあるからな、ぶっちゃけ」

さわ「ま、企業として大きければ良いゲームができるかってことは別問題だと思いますけど、可能性が広がると考えることはできますね」

● ●

ナムコとバンダイの経営統合はともかく、一部の予測では、こうしたゲームメーカー同士、もしくはコンテンツビルダーといわれる企業同士の統合が進むといわれている。特にゲームメーカーと映像製作会社(アニメや映画など)との親和性は高いようだ。

特に、前述したような家庭用新ハードの能力を活かしたゲーム(映像作品)を作るには、それなりの開発能力が求められるだろう。アーケードゲームメーカーは、家庭用ゲーム業界のようなソフトハウスというスタンスの開発会社より、製造や物流、店舗などを保有している企業が多く、盤石な企業も多い。そういう意味からしても話題に上がることが多いかもしれない。

テレビという受像機を使ったコンテンツは、従来のテレビ番組以外にも、それこそゲームやDVD、インターネット配信を受けるSTBなど、これからも増えるだろう。そうしたメディアやコンテンツを「視聴覚娯楽産業」とカテゴライズとすると、その中で勝ち残っていくためには、事業の統合といった企業の模索が始まる時代といえるのかもしれない。

これらがすべてユーザーの視点から見て、より良いものになるという判断が下されることが理想だが、そうとは限らない可能性もある。現在のアーケードも、ネットワークやカードなどにいくつものフォーマットがある。セガサミーのように今後のネットワークはALL.netになっていくという分かりやすい可能性ならともかく、ユーザーに不利益になるような囲い込みなどが起こらないことを願いたい。

技術的な部分ではまだまだ進化の可能性がある業界だけに、そこに歯止めがかかってしまうことは、だれも望まないだろう。

---

namco ナムコ 新井

ドンドンドン! 7やで～。ドドンドドーン! また出るで～。ということで、「太鼓の達人7」がとーじょー。今回は80曲もの曲が収録されてるぞ。そして、特典いっぱいのケータイ無料サイト『太鼓道場』もオープン。全国ランキングや個人成績も見られるし、着メロや待ち受け画面ももらえるぞ。タダでこんなに楽しめるなんてすごい! もちろん、プレイ料金は必要だけどね。

http://www.namco.co.jp

BANPRESTO バンプレスト デコ

皆さんこんにちは! 愛・地球博にはもう行かれましたか? 私も夏に行こうと思い、旅行代理店に行ってみたのですが、なんとキャンセル待ちでした。いつなら行けるのか聞いてみると、開催期間中はすべてキャンセル待ちで、予約できませんでした。残念……。夏休みを利用して行こうと考えている方は要注意ですよ。

http://www.banpresto.co.jp/

VISCO ビスコ うまっち

ただ今、『ロイヤルジョッキークラブ』のロケテストを行なっております。リアルな競馬をメダルコーナーで体験したいアナタ! お見かけの際にはぜひお試しください。何かご意見ご感想などありましたら、どうぞサイトにてお聞かせください。

http://www.visco.co.jp/

Yuki Enterprise 悠紀エンタープライズ 細渕

なんだか梅雨の入りしたとかで、傘マークな毎日が続き、ちょっとバイオリズム低下中です。こんな時は、シリーズ最新作も発表されていることですし、アーケードに足を運んで『サム零』をおさらいしておくのも、なかなか乙というものです。さて、プレイしてみるか……。むむ! 無の境地か……。ふむ、極意見出したり! 心頭滅却すれば、梅雨もまたゲーム日和じゃ!

http://touryuumon.jp

Warashi Inc. 佐々木

『兎-野性の闘牌-ONLINE』鋭意制作中です! カード無しでも遊べますが、カードを使って遊ぶと色んな楽しみが増えますので、カード登録お薦めです! たとえば、色んなプレイデータが保存できたり、ランキングに参加できたり、パートナーに作戦指示ができたり、キャラクターのカスタマイズができたりと盛りだくさんですよ!

夏の北海道なんて気持ち良さそう～!

http://www.warashi.co.jp

MOSS モス JIN

『雷電3』稼働して数カ月がたちますが、楽しんでいただけてますでしょうか? 業界初(!?)かもしれない公式サポートによるダブルプレイは、普通とはひと味違ったプレイ感覚が楽しめますので、ぜひ一度お試しください。出現コマンドは弊社HP上で確認できますよ!

北上して涼しい所に行きたいです。

http://www.mossjp.co.jp/

※セガおよびセガ関連会社のコメントの掲載は見送らせていただきました。

使って遊べる!! ~夏はもうすぐ!~ アルカディアクーポン

マンガ:今井神

うっとうしい梅雨が続きますが、7月になれば梅雨明け~夏はもうすぐそこ! 梅雨が明けたらアルカディアクーポンで新作を遊び倒そう!

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗

今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんの、クーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

初めてクーポンを使用される方へ ~アルカディアクーポンの使い方~

● 下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、左ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。そのほかの注意事項に関しては、左ページの「クーポン使用上の注意」をご確認ください。

愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽遊22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	鳥取県倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガ ワールド 多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※2:**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3:**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.27

滋賀県　アミューズメントクラブ ジャングル堅田店

アクセス
JR堅田駅から、国道161号線沿いに、琵琶湖大橋方面へ徒歩10分。

営業時間
10:00~24:00(土・日・祝日は9:00から営業)

対応ゲーム
どのゲームでも使えますが、カードゲームなど、1プレイ200円以上のものは100円分のサービスとなります。

スタッフより
毎週土・日曜は『三国志大戦』、『WCCF』、『メルブラ』、『GGXX #RELOAD』の大会が熱いです!

島根県　ゲームスポット ハロウィン

アクセス
国道9号線沿い、渡橋交差点から北方向に徒歩2分。

営業時間
10:00~24:00

対応ゲーム
メダル、プライズマシン以外なら何でもO.K.!

スタッフより
毎月10日の「音ゲーの日」や大会など、各種イベントを開催しております。ご来店、お待ちしてます!

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1~2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1~4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前粟島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1:アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

対戦の季節がやってくる!

梅雨が明ければいよいよ夏休み！　今年の夏は、『ネオジオ バトルコロシアム』、『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』、『機動戦士ガンダムSEED』など、対戦ゲームの新作ラッシュ！　これぞというタイトルを決めたら、夏休みを利用して、極めるくらいの気持ちでやり込もう！

永遠の名作『スパⅡX』の7on7開催！　頂点に立つのはだれだ！

おとうの7on7！

不朽の名作対戦格闘『スパⅡX』の7on7が開催されるぞ！　当日、現地でのチームあっせんなどがあるので、6人以下でも気軽に出場できるぞ。

『スパⅡX』第二回地方対抗戦 inリブロス高槻
2005年7月17日（日） 13:00～

開催場所
リブロス高槻
大阪府高槻市高槻町13-5
店舗に関するお問い合わせ：0726-82-3675
担当 樋口、南本

参加費
無し

参加方法
当日、正午より現地にて受付開始
専用HPからの事前エントリーも可能です。
http://www.geocities.jp/kni_753/index.htm

レギュレーション
7on7（6人以下でも出場可能）
チーム内同キャラ可能
コウキ使用可能（ただしコマンド失敗時は負けとなります）
じゃんけんをして勝った方がゲームスピードか席を選択
一次予選はトーナメント制、二次予選は2ブロックに分けてリーグ制で実施。上位3チームが決勝進出です。
※各地方の選抜チームは、二次予選からのシード扱いとなります。
※当日の参加人数や進行状況により、大会ルールや大会形式が予告無く変更される場合があります。あらかじめご了承下さい。

協力：株式会社カプコン　協賛：株式会社NH

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F　☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

7/16　15:00 GGXX #RELOAD 大会
◆エントリー受付は7/14まで

7/17　18:00 鉄拳5 2on2
◆トーナメント制、チーム内同キャラ不可、カード使用可

7/23　19:00 メルティブラッド 3on3
◆チームあっせんあり、チーム内同キャラ可

※すべて参加費一人100円、大会開始30分前までに集合

★立川ゲームオスロー
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F　☎042-529-7837

7/9　19:00 メルティブラッド ランバト
◆猫アルク使用禁止、永パ禁止

7/3　11:30 ポップンミュージック12 いろは 大会
◆トーナメント制によるスコア大会

7/17　14:00 パカパカパッション2 大会

7/23　19:00 メルティブラッド ランバト
◆猫アルク使用禁止、永パ禁止

★TRF@メイドゲーセン
中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ 4F 412-2　☎03-3389-7166
http://trftrf.com/

7/24　19:00 SFⅢ 3rd ランバト

7月予定　未定 旋光の輪舞 大会
◆参加費100円、定員64名

7月予定　未定 GGXX #RELOAD ランバト
◆参加費100円

7月予定　未定 GGXX #RELOAD レディース大会
◆参加無料、女性のみ

7月予定　未定 ランブルフィッシュ 2 ランバト

毎週月曜　18:00 旋光の輪舞 録画対戦会

毎週火曜　18:00 ランブルフィッシュ 2 録画対戦会

7/22　17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加無料

7/30　17:00 カオスブレイカー 大会
◆参加無料

東京都

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

7/9　19:00 SFⅢ 3rd ランバト

7/23　19:00 SFⅢ 3rd ランバト

7/30　19:00 ガンダムSEED 2on2

7/31　15:00 Duelling the KOF 予選
◆詳細は店舗、もしくはhttp://page.freett.com/duelling/を参照

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24　☎03-3935-8022

7/16　17:00 メルティブラッド 2on2
◆一人でも参加可能

7/23　17:00 Zガンダム 4on4
◆初期ROMを使用

7/30　17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加人数次第で2on2に変更

※すべて当日受付、参加費100円

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

7/3　15:00 メルティブラッド 月例大会

7/10　15:00 GGXX #RELOAD 月例大会
◆ルールは闘劇'05に準ずる

7/17　15:00 旋光の輪舞 大会

7/24　13:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆詳細はHPにて

7/31　15:00 鉄拳5 大会
◆ルールは闘劇'05に準ずる

※すべて参加無料

7/23　22:00 メルティブラッド ランダム3on3

7/24　22:00 KOF 2002 3on3

7/31　22:00 鉄拳5 5on5
◆WEBエントリーのみ受付

※大会は開始1時間前より受付開始

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

7/2　18:00 メルティブラッド ランバト

7/9　18:00 GGXX #RELOAD 大会
◆前半シングル戦、後半はランダム2on2の2部形式

7/16　18:00 メルティブラッド ランダム2on2

7/23　18:00 鉄拳5 大会

7/30　18:00 メルティブラッド ランバト

※すべて参加無料

★ゲームチャリオット船橋店
船橋市藤原5-6-7　☎0474-29-0406

7/10　14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆ゲーム中に登場する有名プロと直接店内対戦

★ゲーム&スポーツ ポポロ
君津市坂田673-12　☎0439-52-4522

7/24　14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆ゲーム中に登場する有名プロと直接店内対戦

★メッセ102 四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F　☎043-424-6070

7/2　17:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円

7/8　19:00 SFⅢ 3rd 大会
◆参加費100円

7/17　17:00 メルティブラッド 大会
◆参加無料

北海道・東北

北海道

★深川セントラルボウル
深川市音江町豊泉3　☎0164-25-2771

7/24　13:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル

宮城県

★アミューズメントパークアクライム／ゲームパラダイス パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1　☎022-375-9908（アクライム）
☎022-374-4781（パインズ）

7/17　17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加無料

茨城県

★桜の牧 アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

7/2　20:00 鉄拳5 大会

7/9　22:00 VF4 FT 大会

7/16　20:00 鉄拳5 ランダム2on2
◆参加人数によりシングル戦に変更の場合あり

7/17　14:00 Duelling the KOF 予選
◆KOF98と2002は3on3、KOF2000は2on2で開催、その他詳細はhttp://page.freett.com/duelling/を参照

7/30　20:00 鉄拳5 大会
◆使用キャラは木人限定

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100

7/2　17:00 メルティブラッド ランダム2on2

7/3　17:00 メルティブラッド 大会

7/16　17:00 メルティブラッド ランダム2on2

7/17　17:00 メルティブラッド 大会

※すべて当日受付のみ、参加無料

埼玉県

★埼玉ポピー
岩槻市城町1-7-43 アトラスビル　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/popy3/

7/2　19:00 VF4 FT 3on3

7/3　17:00 GGXX #RELOAD ランダム3on3

7/9　17:00 メルティブラッド 大会

7/10　17:00 KOF 2002 大会

7/16　19:00 VF4 FT 3on3

7/17　22:00 鉄拳5 3on3

『DDR』大会開催！ 華麗なステップとダンスを見せ付けろ！

ファンの間で新作が渇望されている『DDR』のイベントを紹介。みんなで盛り上がれば、新作がいつの日か見えてくるかも!?

鬼スペシャル2005 天下一舞踏大会inハルマゲドン
2005年7月24日(日) 13:00～

開催場所
京都メガドームDOSSE
京都府京都市伏見区横大路下三栖宮ノ後30-1
店舗に関するお問い合わせ先
TEL 075-603-6621
URL [illegible]

参加費、参加資格
無し

参加方法
当日エントリーのみ

当イベントに関するお問い合わせ先
combonooni@hotmail.com
もしくは、
[illegible]メガドームDOSSEまで

部門
スコアトーナメント部門
ペアでダブル神の一手部門
パフォーマンス部門
鬼!シングル部門
鬼!ダブル部門
※詳細は、大会HP(http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=oniso2005)にてご確認ください。

7/17　15:00 鉄拳5 大会
7/18　15:00 GGXX #RELOAD 大会
7/23　15:00 月華の剣士2 大会
7/24　15:00 ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 大会
7/30　18:00 ランブルフィッシュ 2 大会
7/31　15:00 ストZERO3 大会
※すべて参加無料、詳細は店舗にて

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3　☎0726-75-8530
7/5　20:00 メルティブラッド 大会
7/12　20:00 鉄拳5 大会
7/19　20:00 旋光の輪舞 大会
7/26　20:00 鉄拳5 大会
毎週水曜　17:00 ゾイドインフィニティ EX 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677
7/3　17:00 鉄拳5 大会
7/10　17:00 GGXX #RELOAD 大会
7/17　17:00 メルティブラッド 2on2
◆参加費1チーム100円
7/24　17:00 Duelling the KOF 予選
◆KOF98 3on3を開催、参加費1チーム300円、詳細はhttp://page.freett.com/duelling/を参照
7/30　16:00 Duelling the KOF 予選
◆KOF2000 2on2を開催、参加費1チーム100円
17:00 Duelling the KOF 予選
◆KOF2002 3on3を開催、参加費1チーム300円
7/31　17:00 MJ2 大会
◆参加資格五段以上、参加費100円
毎土,日,祝日　17:00 Zガンダム DX フリープレイ
◆参加費500円、22:00まで
※受付は当日朝9:00から開始30分前まで店奥のカウンターにて。未入荷、参加者不足などの場合は、中止の可能性あり

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
7/2　18:00 三国志対戦 大会
◆店内対戦モードで対戦、定員16名
7/3　18:00 三国志対戦 大会
◆店内対戦モードで対戦、定員16名
7/9　18:00 メルティブラッド 大会
7/10　18:00 鉄拳5 大会
7/16　18:00 GGXX #RELOAD 大会
7/17　18:00 ランブルフィッシュ 2 大会

毎週土曜　25:00 WCCF 大会
毎週土曜　25:00 VF4 FT 大会

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3　☎06-6788-3500
7/3　15:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
7/10　20:00 頭文字D Ver.3 大会
7/17　20:00 鉄拳5 大会
7/18　15:00 メルティブラッド 大会
7/24　18:00 KOF 2002 大会
※受付は大会開始30分前から

★ゲームディーノ 阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビル B1　☎072-631-5507
7/2　17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆3本先取制
7/3　18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
7/9　17:00 メルティブラッド 大会
7/10　17:00 beatmania II DX 大会
7/16　17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆3本先取制
7/17　18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
7/18　17:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
7/23　17:00 メルティブラッド 大会
7/24　17:00 beatmania II DX 大会
7/30　17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆3本先取制
7/31　18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123
7/6　21:00 三国志大戦大会
7/13　21:00 Quest of D タイムアタック大会
7/20　21:00 三国志大戦 大会
7/27　21:00 Quest of D タイムアタック大会
毎週土曜　21:00 WCCF 大会

★ゲームプラザ VIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F　☎0726-33-4818
7/2　15:00 カプコン VS SNK2 大会
7/3　15:00 スペクトラル VS ジェネレーション 大会
7/9　18:00 ランブルフィッシュ 2 大会
7/10　15:00 メルティブラッド 大会
7/16　18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会

7/9　21:00 KOF 2002 3on3
◆5キャラ選択制
7/16　21:00 SFIII 3rd 大会
◆キャラ変更可
7/23　――― Duelling The KOF予選
◆5キャラ選択制
KOF 2000
受付:14:30　開始:15:00
KOF'98
受付:16:00　開始:17:00
KOF 2002
受付:19:00　開始:20:00
詳細はhttp://page.freett.com/duelling/を参照

岐阜県

★OWL各務原店
各務原市鵜沼各務原町1-24　☎0583-70-7661
7/9　14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆ゲーム中に登場する有名プロと直接店内対戦

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208
7/2　20:00 GGXX #RELOAD 大会
7/3　15:00 メルティブラッド 大会
7/9　20:00 KOF 2002 大会
7/10　15:00 ゾイドインフィニティ 大会
7/16　23:00 バーチャロンフォース 大会
7/17　15:00 クイズマジックアカデミー 2 大会
7/23　20:00 鉄拳5 大会
7/30　20:00 GGXX #RELOAD 大会

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030
7/3　20:00 メルティブラッド 大会
7/10　20:00 鉄拳5 大会
7/23　20:00 VF4 FT 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F　☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
7/2　19:00 VF4 FT ランバト3on3
7/3　13:00 メルティブラッド 2on2
◆チーム内同キャラ不可
7/7　19:00 GGXX #RELOAD ランバト
7/9　17:00 カプエス2 2on2
◆グルーヴが重複する場合、チーム内同キャラは2キャラまで
7/10　22:00 三国志大戦 大会
7/21　19:00 GGXX #RELOAD ランバト
7/23　17:00 SFIII 3rd ランバト3on3
7/23　16:00 クイズ マジックアカデミー 2 ランバト
◆エントリー締切は15:30
7/24　15:00 ストZERO3 ランバト3on3

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎0726-23-7161
7/3　19:00 ドラゴンクロニクル 大会
7/10　19:00 湾岸ミッドナイトMT2 大会
7/17　19:00 クイズマジックアカデミー 2 大会
7/18　19:00 鉄拳5 大会
7/24　19:00 頭文字Dver.3 大会
7/31　19:00 バトルクライマックス2! 大会

毎週水曜　終日 レディースサービスデー
◆2名様以上のご来店で50円2クレのレディース台設置
毎週木曜　18:00 SFIII 3rd フリープレイ
◆参加費400円、22:00まで
毎週金曜　19:00 メルティブラッド 大会
◆定員32名
毎週金曜　20:00 SFIII 3rd 50円2クレ祭
◆SFIII 3rdが50円2クレジット設定

神奈川県

★ゲームファンタジア 茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F　☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/
7/16　20:00 鉄拳5 大会
◆トーナメント制、定員16名、参加無料

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html
7/10　19:30 鉄拳5 ランダム2on2
◆2on2であること以外は闘劇'05のルールに準拠
7/17　18:30 KOF98&2002 Wタイトルマッチ
◆制限無し、個人戦、SNK形式のボタン配置で開催
7/24　18:30 メルティブラッド 大会
◆3本先取制、猫アルク使用不可、その他工場出荷設定
※すべて当日エントリーのみ、参加費100円

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6　☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
7/9　15:00 GGXX #RELOAD レディース大会
◆女性限定
7/10　16:00 GGXX #RELOAD 2on2

★プレイハウス エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640　☎0256-82-4541
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/
7/23　19:00 湾岸ミッドナイト2 大会
◆トーナメント制、コースは首都高1周、使用車の馬力は制限無し、参加費100円

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
7/2　21:00 餓狼伝説SP 3on3
7/3　21:00 RB餓狼伝説2 3on3
7/9　21:00 龍虎の拳外伝 大会
7/10　21:00 ワールドヒーローズ2 大会
7/16　21:00 RB餓狼伝説2 3on3
◆参加費100円
7/17　21:00 GGXX #RELOAD 5on5
7/18　21:00 クイズKOF 大会
7/23　21:00 スーパーマッスルボマー 大会
7/24　21:00 真サムライスピリッツ 大会
7/30　21:00 スーパーマッスルボマー 大会
7/31　21:00 サムライスピリッツ 大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1　☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
7/2　21:00 KOF'98&KOF 2000 3on3
◆5キャラ選択制

『鉄拳5 Version. 5.1』の大規模な5on5が開催されるぞ！

新バージョン『鉄拳5 Version. 5.1』が登場し、新たな闘いが幕を開けた鉄拳5。埼玉の鉄拳プレイヤー、軍総プロデュースによる5on5が開催されるぞ！　本誌で新バージョンに対応し、参加してみよう！

「第1回軍総杯5on5」Iron Festival 鉄祭　2005年7月31日（日）

開催日時、場所
埼玉ポピー
埼玉県岩槻市城町1-7-43 アトラスビル
TEL:075-603-6621
URL:http://www.popy.tv/popy3/

参加方法
埼玉ポピー HPからの事前エントリーのみ受付
受付期間 7月1日（金）～7月20日（水）23:59まで
※携帯電話からでもエントリー可能です
埼玉ポピー HP:http://www.popy.tv/popy3/

参加費
1チーム2,500円（一人500円）

お問い合わせ先
埼玉ポピー TEL:075-603-6621（担当:鶴巻）

レギュレーション
5on5（チーム内同キャラ可能）
使用キャラクターの途中変更不可
予選はリーグ制、決勝はトーナメント制で開催

当日のスケジュール
10:00～10:50　事前エントリーの確認
11:00～11:40　組み合わせ抽選会
12:00～　予選開始
※その他詳細は、埼玉ポピー HP（http://www.popy.tv/popy3/）にてご確認ください。

福岡県

★セイタイトー長浜
福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ 2F　☎092-716-8588
7/24　13:00 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル
◆参加費500円、詳細はhttp://avalonsgate.netにて

★MAHODO
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://zmahodoz.fc2web.com/mein.htm
7/9　18:00 メルティブラッド 大会
7/10　17:00 メルティブラッド 2on2
7/16　19:00 旋光の輪舞 大会
7/17　15:00 KOF 2002 大会
◆詳細はhttp://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=Nelly2003にて
7/23　19:00 ソウルキャリバーII 大会
7/24　19:00 SFIII 3rd 大会
7/30　18:00 GGXX #RELOAD 大会
※すべて参加費100円、詳細はHPにて

長崎県

★楽市楽座 佐世保店
佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101
7/10　15:00 ムシキング 大会
◆トーナメント制、定員16名、小学生以下限定
7/17　14:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
◆トーナメント制、定員16名、ルールは当日発表
7/18　15:00 三国志大戦 大会
◆トーナメント制、店内対戦モードを使用
7/24　15:00 ゾイドインフィニティ EX 大会
◆予選はリーグ制、決勝はトーナメント制、参加人数により変更の場合あり

7/17　15:00 Duelling the KOF 予選
◆詳細はhttp://page.freett.com/duelling/を参照
7/18　15:00 サムスピ零SP大会
7/23　20:00 VF4 FT 大会
7/24　15:00 メルティブラッド 大会
7/30　15:00 Zガンダム 2on2
◆DXではなく無印を使用
7/31　15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
◆未入荷の場合は中止

広島県

★ナムコプリッズ 広島店
広島市中区八丁堀11-6 パークレーン 1F　☎082-222-8072
7/17　20:00 鉄拳5 大会
◆3本先取でトーナメント制の予定、参加費100円

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F　☎082-241-8564
7/3　15:00 メルティブラッド 3on3
◆工場出荷設定 定員16チーム、受付は当日10:30～14:30まで
7/10　15:00 旋光の輪舞 大会
◆工場出荷設定
7/24　15:00 Duelling the KOF 予選
◆KOF2000 2on2を開催、詳細はhttp://page.freett.com/duelling/を参照
7/31　15:00 ガンダムSEED 2on2
◆入荷していれば開催、工場出荷設定

鳥取県

★アミューズメントジャングルクラブ 堅田店
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255
7/2　15:00 麻雀格闘倶楽部4大会
7/3　15:00 クイズマジックアカデミー2大会
7/9　15:00 メルティブラッド大会
7/10　13:00 三国志大戦大会
7/16　15:00 ギルティギアXX#R大会
7/17　15:00 Zガンダム2on2大会
7/18　15:00 スリルドライブ3大会
7/23　15:00 鉄拳5大会
7/24　13:00 三国志大戦大会
7/30　15:00 WCCF大会
7/31　15:00 ドラゴンクロニクル大会
※詳細は店舗にて

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
7/23　19:00 メルティブラッド 大会
◆トーナメント制
※詳細は店舗にて

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
7/2　20:00 VF4 FT 3on3
7/3　15:00 GGXX #RELOAD 大会
7/9　20:00 カプエス2 大会
7/10　15:00 メルティブラッド 大会
7/15　20:00 VF4 FT 大会

7/23　18:00 メルティブラッド 大会
7/24　18:00 鉄拳5 大会
7/30　18:00 GGXX #RELOAD 大会
7/31　18:00 ランブルフィッシュ 2 大会

★チャレンジャー 土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
7/9　20:00 VF4 FT 大会
◆ルールは当日決定
7/24　17:00 Zガンダム DX 大会
◆トーナメント制

★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 パーラーエンゼル 2F　☎072-871-3960
7/5　18:00 メルティブラッド 大会
7/8　19:00 鉄拳5 大会
7/14　18:00 GGXX #RELOAD 大会
7/19　18:00 メルティブラッド 大会
7/22　19:00 鉄拳5 大会
7/28　18:00 GGXX #RELOAD 大会
7/2、16、30　18:00 ポップンミュージック12 いろは 大会
7/6、20　終日 フリープレイサービスデー
◆対象タイトルは当日発表
7/11、25　終日 50円2プレイサービスデー
◆対象タイトルは当日発表
毎週日曜　終日 ポスター争奪戦
◆対象タイトルは全対戦台
※大会はすべて参加無料、定員16名、詳細は店舗にて

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/
7/3　12:00 サム零SP 5on5
7/9　15:00 旋光の輪舞 大会
7/9　17:00 メルティブラッド 大会
7/9　19:00 サムゼロ&サム零SP 大会
◆サムゼロはシングル線、サム零SPは2on2で開催
7/17　15:00 鉄拳5 大会
毎週金曜　18:00 3回100円格ゲー祭!!
◆機種限定で対戦ゲームが100円3クレジット設定
7/2、16、30　17:00 ランブルフィッシュ 2 ランバト
7/2、16、30　19:00 ソウルキャリバーII 大会
◆終了後、2on2を開催
7/10、[illegible]、31　10:00 対戦ゲームフリー対戦会
◆1タイトル500円、22:00まで、対象タイトルはランブル2、メルブラ、旋光の輪舞、SF㊄ 3rd、VF4 FT、GGXX #RELOAD

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格、参加方法　●ルール　●開催場所＆日時　●連絡先　●イベント担当者名
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。※ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
☆イベント情報申請の締め切りは、毎月7日頃となります。

〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1（株）エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係
TEL：03-3265-7156　FAX：03-3265-7340
MAIL：location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

やり込むゲームは決まったかな!?

対戦が最も盛り上がる季節、夏がいよいよやってきます！　夏休みとアルカディアを有効利用すれば、一気にのし上がるチャンス到来!?　みなさんのご健闘を祈ります。そして、ここに名前が載ることこそが、栄光への第一歩となるのです(多分)。

全国猛者探索委員会

●北海道・東北

■深川セントラルボウル(北海道)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 5/15・20名
優勝:D.K
2位 ジョジョ勢　3位 セレナ

■アミューズメントパーク アクライム／ゲームパラダイス パインズ(宮城)

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 5/15・12名
優勝:始末屋(ジェダ)
2位 WHO　3位 大内

●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇鉄拳5 大会 5/7・16名
優勝:JUN1 (リー)
2位 虹リオ

◇VF4 FT 大会 5/14・11名
優勝:もしもしイノキ(サラ)
2位 ロデオ

◇鉄拳5 2on2 5/21・18名
優勝:虹ンコ／上海ガニ(吉光)、虹リオ(シャオユウ)
2位 矢ブラ身

■ケアンズ(栃木)

◇鉄拳5 大会 5/15・14名
優勝:真岡SARU断髪奉行(マードック)
2位 鬼神フラミンゴ　3位 成(なり)

◇メルティブラッド ランダム2on2 5/21・25名
優勝:A (翡翠&琥珀)、天下一品(翡翠)
2位 かおる、田代まさし 3位 ashley、ポンかん

◇メルティブラッド 大会 5/22・24名
優勝:三好(アルクェイド)
2位 夜羽子・アシュレイ 3位 ミト、エンジェルラビィ

◇メルティブラッド 大会 5/28・28名
優勝:三好(アルクェイド)
2位 テリルウィッチ 3位 ぷそ、ミクロシュワット

■埼玉ボビー(埼玉)

◇GGXX #RELOAD 大会 5/15・31名
優勝:かすみ(ファウスト)
2位 陽肉　3位 まちゃぼー

◇SFⅢ 3rd 大会 5/22・14名
優勝:ミウラ(ケン)
2位 アスパラ 3位 チョコボール

◇鉄拳5 大会 5/28・43名
優勝:しょうぞう(スティーブ)
2位 ジュリパン 3位 鞣立ち昇る秋の夕暮れ

◇KOF 2002 大会 5/29・23名
優勝:fan177お茶
2位 fan104

■ゲームチャリオット 五井店(千葉)

◇GGXX #RELOAD 小川&kaqn組み手 5/7・30名
戦績:小川(エディ) 29勝1敗
kaqn (紗夢) 25勝1敗

◇メルティブラッド 大会 5/7・56名
優勝:ゆきのせ@メルブラ倶楽部(遠野秋葉)、くだ(遠野秋葉)、レオン2 (最速アルクェイド)、千神(翡翠&琥珀)

◇GGXX #RELOAD 大会 5/14・18名
優勝:レイク@(ソル)、J.T@(エディ)、なんすう〜@(ミリア)

◇鉄拳5 大会 5/20・25名
優勝:ヴァイパー (スティーブ)
2位 憩-LEE　3位 うちゅー

◇メルティブラッド ランバト 5/21・56名
優勝:TOMO (遠野志貴)
2位 Shadow　3位 ゴーストQ

■メッセ 102 四街道店(千葉)

◇鉄拳5 大会 5/7・20名
優勝:13B (スティーブ)
2位:ブラ夫 3位:V8

◇GGXX #RELOAD 大会 5/13・17名
優勝:shadow (エディ)
2位:ウメ(笑) 3位:ウモエ

◇メルティブラッド 大会 5/14・19名
優勝:北辰(レン)
2位 ゆきのせ 3位:245

◇GGXX #RELOAD 2on2 5/20・14名
優勝:りょーた(ソル)、ところてん(暗猫)
2位 shadow、アキバ 3位 zavel、ネコ

◇SFⅢ 3rd 大会 5/21・16名
優勝:ケティ(まこと)
2位 ペルソナ 3位:スペルマスター J

◇SFⅢ 3rd 2on2 5/21・16名
優勝:DJ INGRID (ユリアン)、まるえ(豪鬼)
2位 ウメ兄、ピノAB7　3位 タック風、ケティ

◇カオスブレイカー 大会 5/28・10名
優勝:タック風(オーク、サンドラ、エリオン)
2位 じおっさ　3位 リョウ

■アミューズメントG.B.(東京)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 5/15・16名
優勝:ヨツキ
2位 おのっち　3位 レン

■ゲームニュートン(東京)

◇SFⅢ 3rd 2on2 5/1・64名
優勝:にっと(ユン)、メスター (ユン)
2位 ヌキ、K O

■ゲーム ラビリンス(東京)

◇メルティブラッド ランダム2on2 5/14・16名
優勝:OGNとで／OGN (赤主秋葉)、て(遠野秋葉)
2位 雪ちんとAI　3位 ゴジラビ

◇Zガンダム ザクシリーズ限定大会 5/21・22名
優勝:強くてごめんなさい／蛋(ハイザック)、白いの(ハイザック)
2位 ニュートン4　3位 ニュートン1

■大久保アルファステーション(東京)

◇GGXX #RELOAD 2on2 5/8・48名
優勝:ピピケンにロケチャってるってガセられた(ファウスト)
2位 勝つための処　3位 俺と虚

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 5/15・24名
優勝:さとさと
2位 コスモ　3位 カヤマ

◇メルティブラッド 2on2 5/22・85名
優勝:白にが(レン、遠野秋葉)
2位 紅孔雀　3位 さんまクラブ

◇Zガンダム DX 4on4 5/31・28名
優勝:キューファミリー (ガンダム&バウンドドック、ギャプラン&ガブスレイ)
2位 志村三丁目　3位 タッチーズ

■立川ゲームオスロー 5(東京)

◇メルティブラッド 大会 5/28・69名
優勝:HMM (シオン)
2位 ぱし　3位 羊

■TRF@メイドゲーセン(東京)

◇カプエス2 大会 5/1・89名
優勝:KOK (Aグルーヴ/バルログ、ベガ、ブランカ)
2位 D44　3位 ナカニシ

◇メルティブラッド 大会 5/6・36名
優勝:めんま(遠野秋葉)
2位 とし　3位 ゆげチんまた

◇メルティブラッド 2on2 5/13・48名
優勝:しぐるど(ワラキアの夜)、にが(遠野秋葉)
2位 ベコ、白

◇旋光の輪舞 大会 5/14・47名
優勝:etz (ファビアン、B)
2位 るべと(リリ、B)

◇メルティブラッド 大会 5/22・14名
優勝:ネコヂル(翡翠&琥珀)
2位 マック　3位 ぶっぱ

◇メルティブラッド 2on2 5/27・48名
優勝:しぐるど(ワラキアの夜)、SⅡ(アルクェイド)
2位 そこらへン(略、1ドット

◇SFⅢ 3rd 2on2 5/29・27名
優勝:テッセー／イッセー (ユン)、テッペー (エレナ)
2位 ゴウキにハイボン／ザンゴエフ(アレックス)、なんぜ〜んす(Q)

■ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇鉄拳5 大会 5/7・10名
優勝:カツオ(クリスティ)
2位 18！

今月の猛者紹介！

今月は、ユーザー主催の団体「アヴァロンズゲート」主催の「アヴァロンの鍵 スターターデッキバトル9」の結果をお届け。さまざまな地区で開催される中、福岡地区で優勝したのは、最年少のサキ君。何と若干14歳！　「アヴァロンにも新風が吹いてきてうれしい限り」と主催側からもコメントが寄せられています。ちなみに彼が持っているスルメには、「祝！　優勝」と書かれていますが、何故スルメなのかは謎です(笑)。

福岡地区で優勝した、若干14歳のサキ君。おめでとう！

●中部

■ゲームセンター テクノポリス(新潟)

◇メルティブラッド 大会 5/4・13名
優勝:ナコに萌える者(ワラキアの夜)
2位 コメ　3位 ハリ

◇鉄拳5 ランダム2on2 5/18・18名
優勝:アズ(ニーナ)、こいけ(ブル)
2位 二代目ブーン 3位 いないな、ポマー塾長デブスト先生

◇KOF98&2002 大会 5/22・11名
KOF98優勝:ゲン(アテナ、ブライアン、京)
KOF 2002優勝:ンジバア(キム、チョイ、庵)

■プレイハウス エリナ(新潟)

◇頭文字D Ver.3 大会 5/28・32名
優勝:トランス(R32)
2位 MINT　3位 タカハシ

■アミューズメント アズプレス(富山)

◇RB餓狼伝説2 3on3 5/4・12名
優勝:JJMP　JJMP2019(ギース)、JJMP風正(フランコ)、じゃり(香澄)
2位 最近どう?

◇鉄拳5 大会 5/7・10名
優勝:傾奇者(スティーブ)
2位 もんがー　3位 ゲキリン、江田島

◇GGXX #RELOAD ランバト 5/14・10名
優勝:SHIN (エディ)
2位 ニコ 3位 いないな、ポマー塾長デブスト先生

◇鉄拳5 大会 5/24・16名
優勝:拘刃(ジン)
2位 傾奇者　3位 才援、ベガヲ

■アミューズランド ガディス(富山)

◇KOF 2002 3on3 5/7・12名
優勝:ナオ、あーる、ワショウ
2位 タテ、カイパン、剥

◇KOF 2002 ランバト 5/12・10名
優勝:タテ
2位 ハタ　3位 へにゅう

◇KOF 2002 大会 5/25・10名
優勝:イノケン
2位 ワショウ 3位 AKD-ダブル

●近畿

■アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(滋賀)

◇メルティブラッド 大会 5/6・10名
優勝:アゴヒゲ
2位 PAL

◇GGXX #RELOAD 大会 5/14・16名
優勝:カトラス
2位 涼極堂

◇クイズ マジックアカデミー 2 大会 5/15・14名
優勝:アストレイ
2位 津田まさき

◇三国志大戦 大会 5/15・12名
優勝:おねむの時間
2位 謙信

◇メルティブラッド 大会 5/20・14名
優勝:吉影
2位 らい

◇三国志大戦 大会 5/29・31名
優勝:ビワナマ
2位 偶勝

◇スリルドライブ3 大会 5/29・16名
優勝:木下
2位 KIRA

■チャレンジャー 土居店(大阪)

◇メルティブラッド 大会 5/8・12名
優勝:シュウ(レン)
2位 K

◇KOF 2002 大会 5/29・10名
優勝:しゃかりきダイナミック(ランダムセレクト)
2位 将軍　3位 海坊主

■ゲームディーノ 阪急茨木店(大阪)

◇GGXX #RELOAD 2on2 5/3・14名
優勝:佐々木、ライムキーチーム／佐々木(エディ)、ライムキー (紗夢)
2位 おかえりイッシー／たいそん、白T
3位 m-うさぎ／ランシド、GONP

◇鉄拳5 2on2 5/4・20名
優勝:ぽこたん　モン(ロウ)、ドギー (ジャック5)
2位 カニグラ／一世、四世　3位 わからん2択／UFC、1郎

◇メルティブラッド 2on2 5/5・54名
優勝:けん坊のアルク好きにも困ったものだニャー　けん坊(アルクェイド)、コウ(遠野秋葉)
2位 ねこねこメイド／Mr.ブロトベラへ、シュウ
3位 ランブル勢、颯、さといも

◇メルティブラッド 大会 5/14・12名
優勝:ゆうきん(アルクェイド)
2位 あさ　3位 CCS

◇鉄拳5 大会 5/21・12名
優勝:天国(ニーナ)
2位 のもかげにゃんにゃん　3位 まつみと

◇GGXX #RELOAD 大会 5/22・13名
優勝:めまい(ディズィー)
2位 たいそん　3位 佐々木

■ゲームプラザ VIP 茨木(大阪)

◇ストZERO3 大会 5/1・20名
優勝:DARK(元)
2位 ナイキ　3位 マジカル

◇ストZERO3 2on2 5/1・22名
優勝:JFO／クラッシャー (かりん)、マサ(豪鬼)
2位 マジカル火澄　3位 紙オムツはきたい

◇メルティブラッド 大会 5/3・43名
優勝:いんせ(軋間紅摩)
2位 シュウ　3位 M. ブロトベラヘ

◇ランブルフィッシュ 2 大会 5/4・10名
優勝:J(アラン)
2位 里予　3位 サワムラ

◇カプエス2 大会 5/5・20名
優勝:ライ(舞、響、ザガット)
2位 馬　3位 淳三

◇鉄拳5 大会 5/8・20名
優勝:やましん(シャオユウ)
2位 もけ　3位 凸凹

◇SFⅢ 3rd 大会 5/14・10名
優勝:鉄ケンはボクサー強いんで(ダッドリー)
2位 エクセル　3位 イス寝り

◇月華の剣士2 大会 5/15・18名
優勝:微生(李)
2位 TGno2　3位 サチ

◇月華の剣士2 大会 5/15・12名
優勝:TGno2 (玄武)
2位 ジュン　3位 もやし

◇GGXX #RELOAD 大会 5/21・15名
優勝:佐々木(エディ)
2位 ボロ　3位 50AE

◇ストZERO3 大会 5/22・10名
優勝:リオたん前つっぱ(ダルシム)
2位 シグマ　3位 B2戦士のうるうるね

◇ハイパーストⅡ 大会 5/28・10名
優勝:Postman (バイソン-X)
2位 ほんじゅ〜　3位 ガレ

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 5/29・13名
優勝:だら(ジェダ)
2位 たかはし　3位 bow

■チャレンジャー 関大前店(大阪)

◇GGXX #RELOAD 大会 5/14・27名
優勝:佐々木(エディ)
2位 ゆつき　3位 エース

◇メルティブラッド 大会 5/15・14名
優勝:PTC (有馬都古)
2位 ゆーき　3位 のりべん

◇GGXX #RELOAD 大会 5/28・25名
優勝:ANG (暗慈)
2位 佐々木　3位 Y・R

◇メルティブラッド 大会 5/29・14名
優勝:シュウ(レン)
2位 ざわわ　3位 六合

■チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

◇ランブルフィッシュ 2 大会 5/1・12名
優勝:K.O (ボイド)
2位 ヒカリ　3位 ROCO

◇GGXX #RELOAD 大会 5/8・11名
優勝:上村(エディ)
2位 foorai　3位 よっしー

◇旋光の輪舞 大会 5/15・11名
優勝:POHE@えび(ベク・B)
2位 802　3位 耀仔(M&R)ミール

◇メルティブラッド 大会 5/22・32名
優勝:ユダ(ワラキアの夜)
2位 DEE　3位 ふぁんきゅー

◇MJ2 大会 5/29・16名
優勝:金 狼
2位 神楽　3位 IWATA

■ネオ アミューズメントスペース a-cho (大阪)

◇ポップンミュージック12 いろは 大会 5/8・21人
優勝:ザビエルハゲ
2位 ライダー1号 3位 o|amaresistance じばくのプロ

◇GGXX #RELOAD ランバト 5/12・79名
優勝:綾(ブリジット)
2位 JGM　3位 ぁゃゃかわいいよえぬお

◇VF4 FT ランバト3on3 5/14・18名
優勝:リスペクトジュリエッタ／李曹文(レイ)、ジュリエッタ(サラ)、赤兎馬(ジャッキー)
2位 てっけん／サイベグ、ノブリン、カズマン

◇メルティブラッド 3on3 5/15・168名
優勝:あなたのためにドリップ中／kubo (シオン)、バンダナ(遠野志貴)、あんどぅ〜(有馬都古)
2位 けん坊のアルク好きにもこまったもんだニャン♪／けん坊、こうた、三夜

◇SFⅢ 3rd ランバト2on2 5/21・58名
優勝:これがオレの本体のハンサム顔だっっ!／エイジ(ユリアン)、タトル(ケン)
2位 トーマス軍団／ハイタニ(ケン)、シロ、いたち(まこと)

◇ストZERO ランバト 5/22・27名
優勝:THEキャサロー (ダルシム)
2位 DARK　3位 NEO3

◇アヴァロンの鍵 弐 ランバト 5/22・19名
優勝:トュ
2位 ケットシー　3位 ティ

◇GGXX #RELOAD ランバト 5/26・96名
優勝:P.C (ソル)
2位 R.F　3位 狛

■KO-HATSU (コーハツ)(大阪)

◇ランブルフィッシュ 2 ランバト 5/7・21名
優勝:キース(バズー)
2位 一酸化炭素中毒　3位 中尉

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 5/7・10名
優勝:KYO (ミツルギ)
2位 第四香具師　3位 こって凛

◇旋光の輪舞 大会 5/14・14名
優勝:かがり@えび(ファビアン、A)
2位 601

◇メルティブラッド 大会 5/14・18名
優勝:コウ(遠野秋葉)
2位 R33

◇サムゼロ&サム零SP 大会 5/14・14名
サムゼロ優勝:ドン・ぱんちょ (バビー)
2位 和比
サム零SP優勝:ズンボ(十兵衛)、カイ(覇王丸)
2位 イソカッチ、気分屋気根

◇ランブルフィッシュ 2 ランバト 5/21・22名
優勝:ROCO (ボイド)、サワムラ(シェリル)

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 5/21・15名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 R33

◇メルティブラッド 大会 5/14・18名
優勝:コウ(遠野秋葉)
2位 第四香具師　3位 あぶあぶ

◇旋光の輪舞 大会 5/28・13名
優勝:ぼへ(ベク、B)
2位 かがり@えび

◇メルティブラッド 大会 5/28・26名
優勝:コウ(遠野秋葉)
2位 いざかな

◇サムゼロ&サム零SP 大会 5/28・14名
サムゼロ優勝:ドン・ぱんちょ (バビー)
2位 うてろ
サム零SP優勝:ヒライ(我旺)、タム=リン(タムタム)
2位 こって凛、カイ

●中国・四国

■ゲームスポット ハロウィン(島根)

◇ゾイドインフィニティ 2on2 5/3・24名
優勝:銀剣／キョウスケ(LZ)、神在月(GG)
2位 ぽんぽこウエダ　3位 パインダー

◇メルティブラッド 大会 5/4・24名
優勝:ぐをえ(遠野志貴)
2位 ワカメ　3位 歌だ光る

◇GGXX #RELOAD 大会 5/14・13名
優勝:汚肉(ソル)
2位 ヒゲ　3位 三島(ヘビメタ)

■ファンタジスタ(岡山)

◇GGXX #RELOAD 大会 5/1・32名
優勝:ダーク(ジョニー)
2位 よっさん　3位 スネーク

◇メルティブラッド 大会 5/8・22名
優勝:山本(アルクェイド)
2位 腐乱拳　3位 千鳥

◇VF4 FT 5on5 5/14・100名
優勝:VFC ふらいんぐ(ジャッキー)、一朗太(カゲ)、草魔(ジェフリー)、もしげ(ラウ)、YOU (サラ)
2位 地方のゴミ一軍

◇サム零SP 大会 5/15・12名
優勝:ほうろ(閑丸、骸羅)
2位 久　3位 真人

◇カプエス2 大会 5/21・12名
優勝:893のん(Kグルーヴ、ギース、チャン、ブランカ)
2位 羽×3　3位 ゲマ

◇GGXX #RELOAD 大会 5/22・20名
優勝:ソウ(エディ)
2位 腐乱拳　3位 スネーク

◇メルティブラッド 大会 5/29・23名
優勝:ダーク(遠野秋葉)
2位 山本　3位 千鳥

■プロバックス JOY サンモール店(広島)

◇KOF NEOWAVE 2on2 5/22・22名
優勝:「うぜえええ!!」「ありがとうございます!」 ルチャ、零々
2位 テイニー／X-MEN、M'M9999
3位 RFC@ゲームセンター荒らし／NAOTO、ALF

◇Zガンダム DX 2on2 5/29・22名
優勝:ゲル半　のの、アオい彗星
2位 名無し／ホワイト、赤い彗星のシャコ

●九州・沖縄

■セイタイトー長浜(福岡)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル 5/15・24名
優勝:サキ
2位 fg　3位 ジン

■MAHODO (マホードー)(福岡)

◇KOF 2002 2on2 5/4・56名
優勝:オレとお前とたかのり坊や／マキシ@たかのり坊や(チョイ、庵、ユリ、ビリー、キム)、おやまん@チャベココ剪(クーラ、ウィップ、アテナ)
2位「ござ文珍?」「かぽエラ」／ダフ屋、妄想勃起リー@否霧
3位 BBKは廃人になりました／しっぽう、マキシマ

◇メルティブラッド 大会 5/7・32名
優勝:ヤズ(翡翠&琥珀)
2位 さいたま　3位 DS1、TAK

◇GGXX #RELOAD 大会 5/8・24名
優勝:ヤズ(ソル)
2位 TAK　3位 これでギルティともおさらばです。ホリエモン

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 5/14・11名
優勝:腹菓子(アスタロス)
2位 飼い主　3位 さねぽん

◇SFⅢ 3rd 大会 5/15・16名
優勝:タカミ(春麗)
2位 しょうぼう　3位 裏巻き蛋

◇旋光の輪舞 大会 5/21・14名
優勝:かがみ(ベク、B)
2位 ハリポタ　3位 壱

◇メルティブラッド 2on2 5/28・46名
優勝:混ぜるな危険／とぶ〜ん(琥珀)、逆転裁判(レン)
2位 映画でび太の昇竜とメイド帝国の逆襲 同時上映銀河ギリギリブッチギリの強メイド 勝つのはYZだ！／トワイ鑑長、ヤズ
3位 クリリン／トヤマ、宗　ポォ〜ウ／折尾のHGはまっうん、ツララ

■楽市楽座 佐世保店(長崎)

◇ゾイドインフィニティ 大会5/22・17名
優勝:えろぽん
2位 コウイチ　3位 カズヒロ

◇アヴァロンの鍵 弐 大会5/29・15名
優勝:COS-M
2位 ヒロ　3位:ソラ

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

ハイスコア
全国集計

5月15日
締め切り分

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない、
ここにいる自分を認めてもらうため、
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

虫姫さま

オリジナルモード(装置無し)
67,464,000
KZK
ゲームハウスピットイン(愛知)

マニアックモード(装置無し)
901,453,376
だふと@連なし
マットマウスパートⅡ(神奈川)

ウルトラモード(装置あり)
615,057,120
ダメK.K求む!黄金のヅラ
グッデイ21(東京)

ウルトラモード(装置無し)
509,276,687(5面)
がっき〜
ゲームプラザキューティ(大阪)

装置あり、無し集計スタート

多くの虫姫プレイヤーの要望に答え、ついに始まった連射装置別でのスコア集計。装置無しの3部門とも、告知から集計締め切り日までの短い期間で、スコアをそつなくまとめてきた印象がある。

それでは装置の有無によって、各モードのスコアにどのような影響が出ているか見てみよう。まず、オリジナルに関しては、連射装置の有無による点差は単純に撃ち込み点の差だろう。装置の有無により、1面全体で3～4万点ほどの点差になるようだ。

マニアックとウルトラに関しては、中ボス戦でCボタンを連射して、短時間のうちにカウンタを上げることで、そのステージの点数が高くなる。このとき、Cボタンを微妙なタイミングで連射できるかがどうかがキモになのだが、装置が無ければ撃ち込みカウンタの上昇技を手連で行なわなければならないため、この数値が低くなる上に安定しない。

なお、装置あり、無しを問わずマニアック、ウルトラでは4面でS-POWERを使用するのが主流になっているようだ。これはS-POWERの方が、W-POWERに比べて撃ち込みカウンタの上昇率が高く、減少を防げれば大幅な点数アップが見込めるからだ。

プレイヤーに目を向けてみると、各部門のトップのプレイヤーに隠れて「D・S王子」氏が惜しくも2部門で2位という結果に終わったが、同氏の本作への意気込み次第では、装置無し部門でも台風の目になるだろう。さらにオリジナルでも、装置あり部門の記録保持者「YMN」氏が『オリジナル装置無しの目標点は6800万点』と、今後の装置無し部門への挑戦を予定しているようで、プレイヤー人口の多さもあって、今後最も激戦が予想される部門といっていいだろう。

マニアック、ウルトラともに今後どうなるか全く予想がつかず非常に楽しみだ。

1,550,250

もっさん@海綿隊

えの木(高知)

ザ・ランブルフィッシュ 2

分身からコンボを決めろ

前作でも最終スコアを保持している、「もっさん」氏がアランを使用し二カ月連続でトップに輝いた。

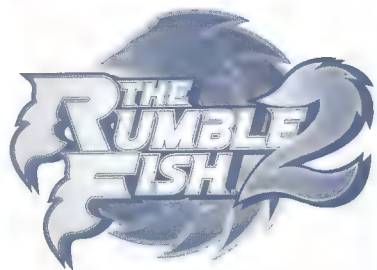
アランの稼ぎの基本となるコンボは【(ブーストダイブ発動→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→ヴァンガードストライク→セカンドストライク×n→ストライクバースト】というもので、やはり安定したヒット数が狙えることが大きい。

また、スコアに大きな影響を与えるのがCPU乱入キャラだが、その出現条件は不明。ステージ数が増えれば点数が大きく伸びるため、条件の解明が待たれるところだ。

18,061,230

AXIOM-H.Y㊎

チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

雷電II

疾風迅雷の1800万点突破!

今回、1800万点台に乗せてきたプレイヤーは2名存在したが、ご覧の通り「H.Y㊎」氏が約6万点差でトップをキープ。

後半面でボムを使って、2倍取りや勲章の回収をしていく方針に変化は無いようだ。ボムを効果的に使っているのがほかのプレイヤーとの差だろう。最終スコアに対する執念には並々ならぬものを持つ「H.Y㊎」氏だけに今後の更新も期待できそうだ。

ちなみに、前回8位の【鯨元師】さんですが、正しくは【鯨元帥】とのこと。皆さんもスコア申請の際は、誤記入に気を付けましょう!

メルティブラッド アクトカデンツァ

MELTY BLOOD
Act Cadenza

23,370,900

萌え格ゲー荒行化協会会長T.B㊖㊊

デイトナⅢ(埼玉)

強烈!猫アルクで永久コンボ

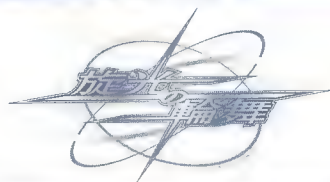
今回、大幅にスコアが更新されているのは、使用キャラが隠しキャラの猫アルクに変わったことが原因だ。

猫アルクは、しゃがみCからAボタンを連打するだけで絶大なヒット数になり、コンボ補正がかかることも手伝い、ほかのキャラとは比較にならないほどの高いスコアが稼げるのだ。

このコンボを入れること以外の稼ぎ方針としては、1ラウンドわざと負けて潰すことやパーフェクトを狙っていくなど、これまでと変化は無い。

今回から予定していたキャラ別集計は、当方の告知が遅れたせいでスコアがそろわなかったため、次回からスタートとさせていただきます。スコアラーの皆さまには、ご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

旋光の輪舞

旋光の輪舞

37,507,740

ツィーランきゅん、尻がエロすぎです

グッデイ21(東京)

バリア中Mでヒット数稼ぎ

多くの得点要素がある本作だが、特に大きな要素がヒット数ボーナスだ。今回の使用キャラはツィーラン(オランジェット)だが、カートリッジBでSを使用しつつ、バリア中Mを当ててヒット数を稼いでいる。

また、タイム、ライフの両ボーナスは、ステージが進むごとに点数が上がっていくのも特徴的だ。タイムを例に挙げると、1面は1秒につき1000点だが、3面は3000点、5面は5000点と上がっていくのだ。さらに、FINALB.O.S.S.を倒した回数に応じて、ステージクリア時のボーナスに倍率がかかる(1回倒すと倍率は2倍、2回なら3倍と継続していく)。

これらを踏まえた上で次回より行なうキャラ別集計は、激戦必至だろう。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
鉄拳5	シャオユウ	3'33"86	このキャラ おもしろくありません。	GAME'S MILK (京都)
	ジャック5	1'41"08	KFI-チョップ担当 首領じゃないです	
	ジュリア	2'31"25	KFI-KSP	
	ジン	1'00"46	カス当り×1㊗ もうやらん	
	ニーナ	1'57"81	つながりません。率いてません	
	ブライアン	1'47"03	イケメンスコアラー マスクド	
	マードック	2'14"76	炎が飛ばない。今月のアミバはTEN氏です	
	レイ	2'11"53	KPT-FUJ	
	アスカ	1'59"05	キングオブドーテー！ 香月 人生設定①	チャレンジャーABABA 天神橋店(大阪)
	キング	2'21"53	永遠の不動王 カズ・三浦カズ(H倉除名)	
	クリスティ	2'08"61	天才前園様のパスの ようにつながらん	
	リー	2'06"51	小島太一を応援しよう 桜 爆進王㊗	
	レイヴン	2'39"51	すべ射りすと！ 九段㊗	
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	碓氷左回り	2'45"881	たくら	ゲームランド おにごっこ (三重)
	赤城上り	2'25"464		
バーチャファイター４ ファイナルチューンド	チャレンジモード	34,863	ジェフリー総試合数 5100オーバー記念	ゲームBOX.Q2 (愛知)
サムライスピリッツ零SPECIAL	タイム	3'06"34	とんえち@犬福の続編で 炎邪福追加キボンヌ	ゲームBOX.Q2 (愛知)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX	チーム・エゥーゴ	81,335	ヒビキ ポヒ	ゲームBOX.Q2 (愛知)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	チーム・エゥーゴ	33,088	ヒビキ(Q2天草) K助	ゲームBOX.Q2 (愛知)
ぷよぷよフィーバー	わくわく	1,988,926	服部	ゲームBOX.Q2 (愛知)

ハイスコア 全国集計

5月15日 締め切り分

HI-SCORE

全国１位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ファスト アンド フューリアス	タイム	1'29"20	JKP1RDX	個人申請 ROUND1梅田店 (大阪)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	C1外回り	2'55"182	MAS	アミューズメントパークスガイ (北海道)
	箱根復路	2'28"719		
	C1内回り	2'57"322	ラプター	
	箱根往路	2'20"083	エックス	
	新環状左回り	3'43"141	BNR32	ドリームタウン二見店 (兵庫)
テトリス・ザ・グランドマスター３ テラーインスティンクト	EASY	1,265	MOM	個人申請 プレイランド エフワン(宮城)
	SAKURA	3'36"46	BOS.U	グッデイ21 (東京)
ドラムマニアV	スタンダード	623,242,050	QWESK	ゲームセンタードリーム& ダウンタウン合同集計(宮城)
ギターフリークスV	スタンダード	758,177,000	北条北部式	ゲームランド おにごっこ (三重)
ゴースト・スカッド Ver.A		1,063,853	ガンシューティングラブ。 WITHゾンビ	個人申請 GAME OFF 四日市(三重)
アウトラン2 スペシャルツアーズ	ゴールB	4'21"154	ぎるはま㊝隊長㊍㊡	個人申請 ハイテクエンターテインメント アーサー (長野)
	ハートアタックモード	3,751	RVI-KT (鬼ィさんです！)	個人申請 セガワールド 上田(長野)
トライジール		5,298,600	トラキチUMC (ふなっこ)	トライアミューズメントタワー (東京)

講評

リアル指向のドライブゲームとは違い、非常に個性的なアクション要素が満載のドライブゲームである**ファストアンド フューリアス**は、無駄なショートカットやジャンプを抑えるほか、直線での効果的なニトロ使用がこのタイムにつながったそうです。

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2では、レイナのGT-Rが全コース共通の最速車かと思いきや、【箱根復路】のみFD3Sになっています。ただし、【箱根復路】は、悪魔のZも最速候補に挙げられているので、次回以降も目が離せません。

テトリス・ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクトの【EASY】は2列消しのみを狙ってのコンボ重視プレイが有効と目されています。トップのスコアはスタッフロールまでふくめて8コンボを5回も決めています。

アウトラン2 スペシャルツアーズの【ゴールB】は3、4面が自己ベストの走りだったそうですが、『まだもう少しやってみます』とのこと。伸びる算段があるのでしょうか？

また、【ハートアタックモード】は最後の『コーンをとばして』というリクエストを、最低限の減速でクリアできるようになったら、クリア時のボーナスが増えたとのこと。『残念ながらいまだに謎だらけ』だそうです(笑)。

バーチャファイター4ファイナルチューンドの【チャレンジモード】は、ここにきて使用キャラがジェフリーに変わっています。まだまだ模索の余地アリ？

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX (03-3265-7340)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	鉄拳5	集計部門(キャラ・コースなど)	タイムアタック
スコア(タイム)	0'45"20		
面数	ALLクリア	難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	サン・ポール使用 連付き(シンクロ99連)　同付き		
達成日	2005年　2月　14日		

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ノーダメージボーナスが大きいので常にパーフェクト狙い。崩拳を基本に攻め込み、相手の起き上がりに慢性龍王拳を重ねています。CPUに女キャラが出ると、出血多量で死亡確定。そんときはあきらめます。
一人目終了時……0'02"41　二人目終了時……0'10"03
三人目終了時……0'21"09　四人目終了時……0'30"51
五人目終了時……0'35"02

ゲームセンター
名前 アミューズメント アルカディア 半蔵門店
電話 03-3265-71××
住所 東京都千代田区惨番町×-×
スコアネーム(最大20文字) 鉄拳王
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 鈴木 雅弘

◆個人申請ハガキ記入例

お詫びと訂正

アルカディア6月号(No.61)、7月号(No.62)、において『アウトラン2 スペシャルツアーズ』【ゴールE】の申請店舗の県名が誤っていました。正しくは以下の通りとなります。
ここに訂正すると共に、関係者の皆さま、および読者の皆さまにお詫び申し上げます。

3月21日締め切り分の訂正

アウトラン2 スペシャルツアーズ	ゴールE	4'17"046	おやだま	個人申請 アミパラ テクノランド店(岡山)

4月17日締め切り分の訂正

アウトラン2 スペシャルツアーズ	ゴールE	4'16"783	おやだま	個人申請 アミパラ テクノランド店(岡山)

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ソウルキャリバーII	タリム	1'30"08	KOOL-ERO@遅漏にて候	グッデイ21 (東京)
新・三国戦紀 七星転生	趙雲	4,969,500	Y.O	個人申請 セガ マービィー (熊本)
頭文字D Arcade Stage Ver.2	妙義右回り	2'51"061	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店(神奈川)
サイヴァリア2 ザ・ウィル トゥ ファブリケイト	シューティング	117,821,300	GFA2-ISO	デイトナIII(埼玉)
バーチャコップ3 ニュー Ver.		868,391,400	バーチャコッパーJIN	個人申請 ブラボホークスタウン店(福岡)
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプB	459,836,249	SYO@2-4から77【太菱】	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
ボーダーダウン	6A	360,356,870	腰痛YOH	グッデイ21 (東京)
マイティ・パン!	パニック	2,653,400	DAB.S	デイトナIII(埼玉)
ギルティギア イグゼクス	テスタメント	18,180,800	遠征記念 HAM=タケトゥ	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
式神の城	結城 小夜	6,604,520,280	ON !	個人申請 アミパラ ウェルカム(岡山)
サイヴァリア リビジョン		211,339,700	これが本当の重力神ユ・セ・ミちゃん	グッデイ21 (東京)
バトルガレッガ	ボーンナム	17,548,750	T-OMN2号X68	ゲームコンドル 駒形本店(静岡)
ストライカーズ1945II	モスキート	3,208,600	GFA2-ISO	デイトナIII(埼玉)
ストームブレード		5,580,760	戦国人	ゲームセンタードリーム&ダウンタウン合同集計(宮城)
ストリートファイターII	ダルシム	1,893,900	マスク1号	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
クラックダウン	旧ver.	5,282,439	JAG-CYR-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー(東京)
スーパーストリートファイターIIX	豪鬼	2,195,200	経	ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉)
	フェイロン	2,745,200	人生残0ボム0 RMN？-CKY-どまら経	
	サガット	3,036,100	(無修正) STARBOX 瞳リョウ.mpg	個人申請 ジャンボ(東京)
龍虎の拳2	テムジン	2,375,000	㊙ちゃん	グッデイ21 (東京)

ソウルキャリバーIIの【タリム】(タイムアタック)も【サバイバルモード】をクリアしたときと同じく、敵をリング際までおびき寄せてリングアウトを狙うパターンでのタイム更新です。

ケツイ 絆地獄たちは、復活をとげた「SYO」さまが、1周2億4470万点、残2での更新となっています。ドゥーム戦で残ボム3状態でミスしたのが痛かったようです。

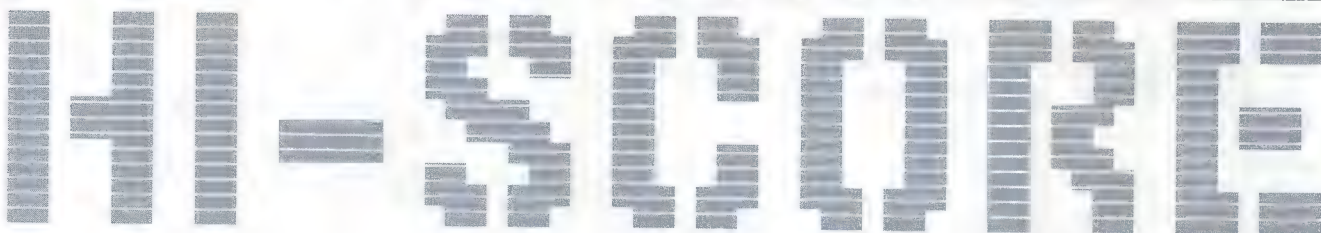
バーチャコップ3 ニューバージョンは、4面のディノマシンガンまではミス無く敵弾を弾くことに成功したものの、その後2回ダメージを受けたためロスがあったようです。

「ON！(ゼロエヌ)」氏が更新を続ける**式神の城**の【結城小夜】は5-3で運が悪く1ミスした模様。それさえなければ終了だったのでしょうか？いずれにせよ、次回の更新に期待が持てます。

二カ月連続で更新された**バトルガレッガ**の【ボーンナム】は、鳥2 1 9万点、5面終了時1 1 9 4万点というもの。これ以上の更新は現実味が無い気がします。

スーパーストリートファイターIIXは、「経(つね)」氏がいわゆる昇龍拳キャラである3キャラを更新しています。今後【ガイル】や【ブランカ】などの、ためキャラにもチャレンジしてもらいたいところ。ちなみに【フェイロン】はD(ドローまたはダブルK.O)を6回成功させています(これにより、ファイナルラウンドでもリバーサルやコンボボーナスなどは加算されるため、3ラウンドで勝つよりスコアが高くなる)。

ハイスコア全国集計

5月16日時点

★は今回の集計で全国１位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、愛知県のゲームBOX.Q2は多様なジャンルが取り揃えられた店舗。申請されるスコアも高いため、近隣のスコアラーにはぜひ足を延ばしてもらいたい。

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	龍虎の拳2（テムジン）	2,375,000	㊙ちゃん	ALL 連必付 ALLⓅ D×13 40R 超必×0
★	旋光の輪舞	37,507,740	ツィーランきゅん、尻がエロすぎです	ALL
★	虫姫さま（ウルトラ）	615,057,120	ダメK.K求む！黄金のツラ	ALL 装置あり
★	ソウルキャリバーII（タリム）	1'30"08	KOOL-ERO@遅漏にて候	ALL
★	テトリス・ザ・グランドマスター３（SAKURA）	3'36"46	BOS.U	ALL CLASSIC 通常20面+EX7面 CLEAR% 100%

デイトナIII
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電III	18,000,270	「スコアネームは何?」「DBSでいーや」	ALL 連付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ	23,370,900	萌え格ゲー荒行化協会会長TB㊫㊊	ALL 連付
3	テトリス・ザ・グランドマスター3(MASTER)	M7	モードとホールドでパニック中 A.S	ALL ワールド 7:42:00
4	雷電	10,000,000+α	ふるふるフルムーン。ねこみみもーどDBS	3-4クリア時達成 連付 1UP×2 2P側
5	D&D タワーオブドゥーム（ファイター）	1,136,964	【重役】デイトナのミセリT.B【出勤】	ALL ALL×4 オーガ 13殺

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999（F-117 ステルス）	1,245,100	ササキョン結婚おめでとう。	2-3 連付
2	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	559,165	救	ALL 残×2
3	ミスタードリラーグレート（インド）	591,990	世	ALL ノーミス
4	ストライカーズ1945 PLUS	594,300	主	1-6 ZERO 連なし
5	ストライカーズ1945 PLUS	478,200	求　む	1-4 フィアット 連なし

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	597,407,615	つかさちゃん@引退します。皆様サラバ	ALL 装置なし スコアラー怖い
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名下り）	3'02"167	セツナ	ALL AE86
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名上り）	3'11"701	N（N）	ALL GC8
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（正丸往路）	3'02"772	プロスト	ALL BNR32
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（土坂往路）	2'40"255	セツナ	ALL CP9A

ゲームファクトリーマグマ 川越店
埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スーパーストリートファイターIIX（ゴウキ）	2,195,200	経	ALL R41 P×19 連同付 つめ×8
2	虫姫さま（オリジナル）	66,975,841	ERT@まだ頑張ります	ALL A連付
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	407,733,510	4億達成記念、TOMO	ALL
4	式神の城（光太郎）	4,817,954,360	ERT@4ミス	ALL ラストで痛恨の1ミス 6000万落ち
5	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	16,566,790	今月はマジメです	ALL 鳥269 予選1121 ダメ人 連付

アミューズメントパーク スガイ
北海道釧路郡釧路町木場3-1 ☎0154-39-5151

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（C1内回り）	2'57"322	ラプター	ALL レイナGT-R MT660馬力
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（C1外回り）	2'55"182	MAS	ALL レイナGT-R MT660馬力
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（箱根往路）	2'20"083	エックス	ALL レイナGT-R MT660馬力
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（箱根復路）	2'28"719	MAS	ALL FD3S MT640馬力
5	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（首都高一周）	12'39"740	REAL	ALL FD3S MT660馬力

ゲームスタジオキューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	旋光の輪舞	36,147,500	P.B	ALL グラフライド
2	旋光の輪舞	33,485,210	P.B	ALL ヴェントゥーノII
3	旋光の輪舞	24,988,170	P.B	ALL トライアド
4	旋光の輪舞	17,788,180	ウラで死んだARI	7面
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（ORIGINAL）	8,530	PEPO	

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城II（2P同時）	5,990,139,840	4研EPM	ALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式
2	虫姫さま（ウルトラ）	69,840,349	久々にやったら200万更新w	5面 装置あり
3	ポップンミュージック 12 いろは（祭）	363,079	最近はポップンしかやってません	ALL
4	ポップンミュージック 12 いろは（舞）	355,887	穴ウメ	ALL
5	ソニックウィングス3（ブレイザース）	2,000,600	ALLクリア目指して頑張ります	12面 連付

GAME 41
北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	旋光の輪舞	33,070,160	ヘク中から更生したチャンポマニアなおくん	ALL ツィーラン カートリッジA
2	トライジール	4,378,310	傷心の男爵	ALL 連付 2P側
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	809,293,780	穴ウメなのに必死	2-1
4	大王	11,674,980	初代大王	2周ALL 連付
5	ヘクシオン（スラッシュ）	50,985	初代男爵（ハメ撮りキング）	レベル18 ライン82

マットマウスパートII
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	1,036,949,432	Enabler-T.S	ALL 連付 A.C 8連使用
★	虫姫さま（マニアック）	901,453,376	だふと@連なし	ALL 連なし 750・5000・3.5・5→9
3	虫姫さま（オリジナル）	66,632,755	CYR-AST㊦	ALL 連付 残5
4	メルティブラッド アクトカデンツァ	7,919,300	DAA	ALL ネコアルク
5	天地を喰らうII（黄忠）	3,130,650	イヤイヤイヤ～♪イヤイヤ～♪	ALL

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	旋光の輪舞	33,329,310	KOL委員ちょ（初回限定版）	ALL ミカ 300万落ち
2	雷電III	17,597,700	YOS.K	ALL ノーミス
3	ダライアス（上Zゾーン）	5,981,870	KZS-K.S	ALL 連付 A-B-D-G-K-P-Z
4	究極タイガー	10,000,000+α	下河塾生T	4-7 連付
5	鮫！鮫！鮫！（1Pバージョン）	100,000,000+α	EXCHANGER	12周 クリア 残10

ハイテク セガ 盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（チッタ）	13,192,180	現役ではないOGD	ALL A·B·C クリアしただけ
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	11,199,250	銘作復活に感謝Ⓟ	ALL A·B·C
3	バトルガレッガ（グラスホッパー）	8,452,950	あな○うめ用	ALL B
4	ストライカーズ1945II（疾風）	1,293,100	DIA	2-1
5	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	15,186,300	伸ばさないと折檻の対象スコア	ALL エディー

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/ ■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●GAME 41（北海道）
『ガントレットダークレガシー』がなぜか異常人気！　二人同時プレイでの"アレ"のなすり付け合いが熱いです。ざりきゃんもやってます。　by ㊎

●アミューズメントパーク スガイ（北海道）
釧路市北大通店もよろしくお願い致します。（切実な願いです）

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
『ガレッガ』復活で何とか枠が足りました。現役な人も一線を退いた方もみんなして頑張ってます。一見さんの最速連押しっぱ＋アイテム全取得プレイは相変わらず失禁ものですが……。

●ゲームセンタードリーム&ダウンタウン合同集計（宮城県）
『メルブラ』にサターンパッドを付けて一部の方々に大好評でしたが、すぐに壊れてしまいスミマセン。なるべく早く直します。　by ダウンタウン

●ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）
これが載るころにはＨＰのアドレスが変わっているかと思います。だいぶ見やすくなっているハズ！　大会をやりたい方を募集しています。裏方仕事はこちらで行なうので、当日の進行だけやっていただければＯＫ！

●トライアミューズメントタワー（東京都）
『鮫！鮫！鮫！』1億点達成おめでとうございます。めっちゃ感動しました！　by ㊎T

●中野ロイヤル（東京都）
『スーパーストリートファイターⅡX』大会が、めでたく20回目を迎えることになりました！　ありがとうございます。当店では『頭文字D ver.3』が百円2プレイ！　ぜひ遊びに来てください！

●ゲームスタジオ キューブ（東京都）
『ビーマニⅡDX HAPPY SKY』入荷予定♪『鉄拳5』を増設し、3セット設置となり、2プレイ百円で稼働中です！

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
これが載るころには『鋳薔薇』が入荷していると思います。ビデオ撮りを希望される方々、ご来店お待ちしております。

●ロングラン万代（新潟県）
1Fフロアに『三国志大戦』が入荷しました！　さらに『ガンダム バトルオペレーティング シミュレーター』が百円2プレイですよ!!　……あ、『鋳薔薇』も、もーすぐ入荷のハズ……。

●ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）
梅雨ですね。ムシムシジメジメが。でもコンドルの店内は冷房も効いて気分そう快！　格闘に打ちものにアクションと、どうぞ遊び倒してくださいませ。毎週日曜日にはゲーム大会も開催中！　by スタッフ一同

●ゲームブルース（岐阜県）
『鉄拳5』と『メルティブラッド』が毎日熱い！　『連ジDX』も4台で現役稼働中ですよ～！　これから新作ゲームを続々入荷予定です。ますます熱くなるゲームブルースをどうぞよろしく！

●ゲームBOX・Q2（愛知県）
ビデオ撮りに必要なビデオデッキやテレビやコンバーターなど、今までずっと私たちの持ち込みだったのですが、最近は店が買ってくれるようになりました。本当にありがたいことです。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
『旋光の輪舞』対戦台で稼働中です。もちろん『メルティブラッド』や『鉄拳5』も大人気!!　『鋳薔薇』や『ガンダムSEED』も入荷予定です。

ハイテク セガ 豊田

愛知県豊田市深田町1-65-1　☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち	350,184,864	NOC	裏2周ALL
2	ファイナルファイト（ハガー）	2,891,420	春日井50の皆様サンクス 4号機の人	ALL 残0 スパⅡの対戦求ム！
3	メタルブラック	606,110	SMK	ALL 連付
4	ドラゴンスピリット	1,345,830	ZEN	ALL
5	虫姫さま（オリジナル）	53,093,099	E.N	ALL 残4 W-TYPE

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX（チーム・エゥーゴ）	81,335	ヒビキ ポヒ	ALL Fルート 地Z・タンク 宇Z・タンク
★	サムライスピリッツ零SPECIAL（タイム）	3'06"34	とんえち@犬福の続編で炎邪福追加キボンヌ	ALL 炎邪 界王拳未使用 AB同時押し 天草時1'45 ミヅキ時2'53
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	349,219,556	ジェフリー総試合数・5100オーバー記念	ALL 1周2.25億 2-5 6ミス
★	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	34,863	総試合数5100オーバー記念	ALL ルート1 ジェフリー
5	式神の城（ふみこ）	5,065,445,120	KY-OKtPM-N.S	ALL 優等生タイプは大好きです

ロングラン万代

新潟県新潟市万代1-1-26　☎025-245-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	319,500,023	レコ様母乳そだち♪URI	ALL 連付 残2 ラスボスタコミス×2
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	300,831,863	RNL	ALL 残0 ボム2 1周1.87億
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	262,107,910	RNL	2-4 1周1.8億
4	バツグン SP.Ver.	24,972,540	ハセポ	8面 Aタイプ 穴ウメ
5	エスプガルーダ（タテハ）	58,367,000	NEO	ALL 残5 枠6 バリア100%

ジョイテックスクエア中川店

愛知県名古屋市中川区水里5-530　☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	271,979,383	ZAN	ALL 装置あり ノーミス
2	虫姫さま（ウルトラ）	86,947,103	APE	5面 装置あり
3	レイディアントシルバーガン	1,632,820	BYE	4面
4	バトルギア3 Tuned（超上級順走）	3'47"094	DEST@梅	S15
5	魔界村	200,400	AVE	

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	旋光の輪舞	23,922,791	ABE	ALL ツィーラン
2	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（ノーマルモード）	3'37"96	Gアン	ALL VerB ジェフリー
3	ザ・ランブルフィッシュ2	1,024,960	X2U	ALL ラッド
4	鉄拳5（クリスティ）	3'51"91	GO☆FIGHT☆WIN	ALL
★	虫姫さま（オリジナル）	67,464,000	KZK	ALL 連なし

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ（ボーンナム）	17,548,750	T-OMN2号X68	ALL 鳳219万 予1194万 6面209万 スレイヤー 6万落
2	ガンバード2（マリオン）	1,061,400	メリッサ萌（病気）織赤	2-1 2周目即死（泣）
3	エスプガルーダ（タテハ）	63,951,830	にぐ	ALL 5/6
4	アームドポリス バトライダー Ver.B	12,125,760	乙女座のシャカ	ALL アダム 上級モード
5	グレート魔法大作戦（ミヤモト）	44,810,340	もういやデフゥ	ALL

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F　☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギターフリークスV（スタンダード）	758,177,000	北条北部式	
2	ドラムマニアV	576,335,000	北部	ノンストップ NAOKIコース
3	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（EURO）	7,376	UG3	
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（赤城下り）	2'22"148	アジシオ	晴れ FD3S
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名下り）	2'58"756	きゃうすい	晴れ AE86

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山越110　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（アスカ）	4'20"20	カリスマM	ALL
2	鉄拳5（ニーナ）	3'09"65	カリスマM	ALL
3	鉄拳5（ジン）	2'56"05	カリスマM	ALL
4	鉄拳5（カズヤ）	3'42"73	カリスマM	ALL
5	鉄拳5（ジャック5）	3'31"38	カリスマM	ALL

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F　☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	お手並み拝見FINAL（ZOO KEEPER）	730,520	っポイ！	23面
2	お手並み拝見FINAL（ZOO KEEPER）	392,620	のざぽん	18面
3	お手並み拝見FINAL（ZOO KEEPER）	202,990	NOY	17面
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	16,261	ランス・リーシャス	8面 地・Zハイメガ 宇・Zビーム
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	14,470	カミーユ・ビダン	ALL Zビーム

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典 ■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/index.html ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.jp/de6800/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/ ■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/

最新ゲームのルールと
既存ゲームの追加・変更ルール

Toy's March

一人用を**【とくてん】**の一部門で集計します。選択するモード（はじめて・かんたん・むずかしい）は問いません。

■工場出荷設定［NUMBER OF STAGESのBEGINNER・EASY・HARDを2に設定（2曲設定）］

鋳薔薇

【1P側】、【2P側】の2部門をスコアで集計します。

■工場出荷設定［difficulty1 NORMAL difficulty2 MIDIUM extend 1000000 PTS.EACH player counts 3］

雷電III

【1Pプレイ】、【ダブルプレイ】スコア計2部門で集計。

※ダブルプレイの方法：コイン投入後、スタートボタンを押す前に「1Pレバー上」＋「1Pボタン1」＋「2Pレバー上」＋「2Pボタン1」を5秒間押しつづけて「DOUBLE　PLAY」と表示されたらスタートボタンを押す。

■工場出荷設定［難易度：LV2、自機数：3、ボム数：3］

旋光の輪舞

キャラ別にスコアを集計します。集計部門は**【ベク・チャンポ】、【ミカ・ミクリ】、【ツィーラン】、【ファビアン・ザ・ファストマン】、【リリ・レヴィナス】、【三条 櫻子】、【カレル・ヴェルフェル】**の7部門です。

※カートリッジの種類は問いません。

■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY NORMAL POINT 2 ROUND TIME CPU 150］

湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE2

【C1 内回り】、【C1 外周り】、【新環状 左回り】、【新環状 右回り】、【箱根】のコース別にタイムで集計します。使用車、カードの使用は問いません。

■工場出荷設定［ハイスコアに影響する難易度に関する設定はありません］

THE RUMBLE FISH 2

キャラ別に【スコア】で集計します。集計部門は**【グリード】、【ハザマ】、【ベアトリス】、【シェリル】、【ミト】、【バズウ】、【ラッド】、【ゼン】、【ヒカリ】、【タイフォン】、【ガーネット】、【オービル】、【ボイド】、【ヴィレン】、【カヤ】、【アラン】**の16部門です。

※グリードとハザマはPASSWORD1「MACROSTOMA」をテストモードの「CONFIGURATION>GAME SETTINGS>OTHER SETTING」で入力するとキャラ選択画面に登場します。

※ベアトリスはPASSWORD1が入力された状態で、キャラ選択画面でハザマにカーソルを合わせた後、↑↑↑↑、→→、↓↓↓↓、←←、↓とカーソルを動かし決定すれば選択できます。

■工場出荷設定［DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM MAX STAGE STANDARD:3］

MELTY BLOOD Act cadenza

キャラ別にスコアで集計します。集計部門は**【シオン】、【吸血鬼シオン】、【シエル】、【アルクェイド】、【暴走アルクェイド】、【遠野秋葉】、【赤主秋葉】、【翡翠】、【琥珀】、【翡翠&琥珀】、【メカヒスイ】、【遠野志貴】、【七夜志貴】、【有間都古】、【ネロ・カオス】、【ワラキアの夜】、【弓塚さつき】、【レン】、【蒼崎青子】、【軋間紅摩】、【猫アルク】**の21部門です。

■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY:3 NORMAL ROUND TIME:80 CPU ROUND:2］

虫姫さま

店舗環境の格差を考慮し、一人用プレイの**【オリジナルモード（装置あり）】、【マニアックモード（装置あり）】、【ウルトラモード（装置あり）】、【オリジナルモード（装置無し）】、【マニアックモード（装置無し）】、【ウルトラモード（装置無し）】**の6部門をそれぞれスコアで集計します。

※装置あり部門はこれまでの集計のレギュレーションと同じで、レバー以外の改造に関しては特に規制はありません。装置無しはデフォルトの3ボタンのみのコンパネとなります。

※ゲーム開始時のショット選択は自由です。

※スコアの確認はランキング画面ではなく、パスワード表示画面でしてください。

※**【ウルトラモード】**の出現方法はタイトル画面で「↑←B→A↓↓AAB」を入力。

■工場出荷設定［DIFFICULTY：2、EXTEND SETTING：ORIGINAL 1ST 21500000PTS 2ND 5000000PTS/MANIAC 1ST 10000000PTS 2ND 25000000、SHIP STOCK：3、RAPID FIRE（SHOTC）：ON］

TETRIS THE GRAND MASTER 3 TERROR-INSTINCT

WORLD RULEとCLASSIC RULEをモード別で集計します。**【WORLD - EASY】、【WORLD - MASTER】、【WORLD - SAKURA】、【WORLD - SHIRASE】、【CLASSIC - EASY】、【CLASSIC - MASTER】、【CLASSIC - SAKURA】、【CLASSIC - SHIRASE】**の8部門で集計します。**【EASY】**をスコア、**【SAKURA】**をEX7面クリア時のタイム、**【MASTER】**をランク優先のレベル数（ALLクリアの場合はランク優先のタイム）、**【SHIRASE】**をレベル数（ALLクリアの場合はレベル数優先のタイム）でそれぞれ集計します。

※ランクに関してはランキング画面の表示で確認してください。

■工場出荷設定［ハイスコアに影響する難易度に関する設定はありません］

●GAME・COLLEGE（愛知県）
『麻雀格闘倶楽部4』増設しました。もちろん1プレイ百円にて稼働中です。クラブスコアランキング上位の方には粗品だけど豪華な景品？　が進呈されちゃうイベント開催中です。

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
皆さまのレトロ基板リクエストをお待ちしております。

●ジョイテックスクェア中川店（愛知県）
『バトルギア4』2台入荷の予定です。本当は4台ほしかったのですが、無理でした。1プレイ百円スタートの予定です。『4』が入っても『3』は残りますので、ぜひ遊びに来てください！

●GAME'S MILK（京都府）
首領・FUJ氏率いるMILK鉄拳衆の皆さん、毎月ご苦労さまです。

●ゲームプラザキューティー（大阪府）
いつもありがとうございます。竹山さん。

●ドリームタウン二見店（兵庫県）
『MJ2』、『麻雀格闘倶楽部4』増台（予定）、『クイズマジックアカデミー2』も入荷（予定？）なので！　皆さま、ぜひ足を運んでみてください。

●ゲームスポットハロウィン（島根県）
ポンちゃん、早く元気になってね～。　みんなより

●えの木（高知県）
香川・徳島のSPS&com氏、ドゥーム陥落を初めて生で見れて常連一同大感動！　兵庫・京都の爆田&入菱、『EX2』更新乙！　岡山のBANRI氏、初来店ありがとう。ついでに復活も希望（笑）。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
スポットの2Fでは、毎日『メルティブラッド』、『GGX#R』、『鉄拳5』、『バーチャストライカー4』の対戦で盛り上がっています。1Fでは『麻雀格闘倶楽部4』、『KOF NW』『KOF 2002』が大人気!!

●スポラ九品寺&ショールーム合同集計（熊本県）
スコアラーがいません。　byショールーム

●プレイシティ 中央町店（鹿児島県）
新作の入荷が遅れ、常連の皆さま方には多大なるご迷惑をおかけ致しました。6月にはようやく『鉄拳』も入荷致します。また『IIDX』の新作、さらには『ガンダム』も入荷致しますのでよろしくお願い致します。

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
この時期は人が少ないのですが、音ゲーマーの方々はもうすでに真夏モードですね。燃えてます。燃え尽きた方もいらっしゃいますが（笑）。7月24日は『ギターV』大会だ!!　待ってまーす!!

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ランブルフィッシュ2	1,164,960	036	ALL 4ステージ1本負け アランMAX41コンボ
2	メルティブラッド アクトカデンツァ	6,294,500	CXC	ALL ネコアルクェイド
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CORE）	8,981	SHYT	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（WORLD）	5,174	SHYT	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（SELECTION）	7,691	GEN	ALL

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳5（ジン）	1'00"46	カス当り×1㊍ もうやらん	ALL
★	鉄拳5（ブライアン）	1'47"03	イケメンスコアラーマスクド	ALL
★	鉄拳5（ジャック5）	1'41"08	KFI-チョップ担当 首領じゃないです	ALL
★	鉄拳5（ニーナ）	1'57"81	つながりません。率いてません	ALL
5	鉄拳5（カズヤ）	2'01"78	KFI-KSP	ALL

西条プラザゲームコーナー

広島県東広島市西条西本町28-30　☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（フライングバロン）	8,896,340	穴1	ALL
2	バトルガレッガ（シルバーソード）	8,933,970	穴2	ALL
3	ニンジャコンバット	4,590	殺GER	ALL
4	ウルフファング	1,237,000	professor	ALL Aコースタイプ61「雷神」
5	スーパーストリートファイターIIX（ベガ）	1,150,700	ローリ命	ALL

チャレンジャー ABABA天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	雷電III	18,061,230	AXIOM-H.Y㊅	ALL 1P側 5面59（先月も）
★	鉄拳5（レイヴン）	2'39"51	すべ射りすと！九段㊍	ALL
★	鉄拳5（キング）	2'21"53	永遠の不動王 カズ・三浦カズ（H倉除名）	ALL
★	鉄拳5（アスカ）	1'59"05	キングオブドーテー！香月 人生設定①	ALL
5	虫姫さま（ウルトラ）	356,074,860	穴ウマー―（'д'）―――――！	5面 真ボス連付

えの木

高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	421,251,413	SPS@遠征中	ALL 残×0 大往生やれや！by店
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	394,843,273	遠征中。com 2匹目ゲット	ALL 残×0
★	ザ・ランブルフィッシュ2	1,550,250	もっさん@海綿隊	ALL 連付 アラン 全9ステージ
4	旋光の輪舞	35,864,910	くろしおくんブラック	ALL カレルAN×6 F×6
5	メルティブラッド アクトカデンツァ	13,862,900	クボォ～ン@射精堂（ハマタケ商店）	ALL 連付 ネコ

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス（Yゾーン）	6,263,000	EEL	ALL A-C-F-J-O-T-Y 連なし
2	ダライアス（Yゾーン）	6,324,500	ERI	ALL A-C-E-I-N-T-Y 連なし
3	虫姫さま（ウルトラ）	449,269,375	がっき～	ALL 連付
★	虫姫さま（ウルトラ）	509,276,687	がっき～	5面 連なし
5	ガンバード2（タビア）	1,719,300	竹山	2-6

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7（モンキーハウス本館）福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル（サブカルチュア）　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら）	6,936,000	K.Y	ALL 連同付 ALLⓅ Ⓜ
★	ギルティギア イグゼクス（テスタメント）	18,180,800	遠征記念 HAM=タケトゥ	ALL 久々の全一!! M.O.Mモード Ⓜ
3	虫姫さま（マニアック）	854,856,035	WSM-F.K	ALL 残4 連なし Ⓜ
4	雷電III	16,775,900	WSM-ツィ～まる	ALL Ⓢ
5	式神の城II（金）	6,401,866,510	名無し	ALL Ⓢ

アミューズメントスタジアム豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号　☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（リー）	2'19"73	1P安定の人	ALL
2	鉄拳5（アスカ）	2'42"50	2P安定したい人	ALL
3	鉄拳5（ニーナ）	2'15"80	1P2P不安定の人	ALL
4	鉄拳5（クリスティ）	3'44"95	悪い子	ALL
5	虫姫さま（マニアック）	200,767,193	カミアヤ	ALL 連なし 残×2

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	193,680	長崎電車男	ALL
2	ドラムマニアV	242,786,850	SPECIAL-K	スタンダード
3	ストリートファイターIII 3rdストライク（ユン）	12,686,500	キタキツネ	ALL
4	サムライスピリッツ零SPECIAL（タイム）	4'07"32	みつぐ	ALL 炎邪
5	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX（チーム・ジオン）	18,986	山田くん	ALL

ドリームタウン二見店

兵庫県明石市二見町西二見89-7 兵庫二見ビル1F　☎078-941-5763

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（C1外回り）	2'58"802	インパルZ	車、レイナGT-R、MT 680馬力、C4級、湾岸の新人
2	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（C1内回り）	3'00"042	インパルZ	車、レイナGT-R、MT 680馬力、C4級、湾岸の新人
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（新環状左回り）	3'43"141	BNR32	車、レイナGT-R、MT 680馬力、B5級、醋醸上等
4	鉄拳5（ニーナ）	1'58"61	明日香	ALL
5	鉄拳5（キング）	4'11"08	宮っ子K♂n☆g（本物）	ALL

ゲー事典
■ジョイテックスクェア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/ ■ゲームスポットハロウィン http://www.harolapi.com/

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

プレイシティ中央町店

■ 住所：鹿児島県鹿児島市中央町34-10
■ TEL：099-252-8884

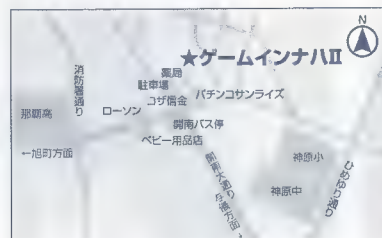
小さなお店ではありますが、お客さまお一人おひとりが、心地良くプレイできるようなお店作りを心掛け、頑張っております。アットホームなお店ですので、気軽にお立ち寄りくださって、プレイしてください。これからは新作もどんどん入荷致します。よろしくお願い致します。

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

■ 住所：鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F
■ TEL：0994-41-4188
■ URL：http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri

県で唯一24時間遊べる当店では、『KOF2002』、『ギルティギアXX＃R』、『GuitarFreaksV』、『DrumManiaV』などの大会が目白押し！　レトロゲームも充実しており、リクエストにもお応えしています。近くに駐車場もありますので、ぜひお立ち寄りください。求むハイスコアラー！

ゲームインナハII

■ 住所：沖縄県那覇市松尾2-22-19
■ TEL：098-861-8361

当店は『鉄拳5』をはじめ、『KOF2002』、『ストIII 3rd』などの格闘ゲームが盛んです。『機動戦士Zガンダム DX』、音ゲーの『beatmaniaIIDX』など、多人数で楽しむゲームも充実。シューティングゲーム、通信麻雀ゲームなどを一人でも楽しめます。ぜひ一度、お越しください。

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(チャレンジモード)	27,732	爺はFT初心者	ALL ルート1 ジャッキーブライアント
2	鉄拳5 (ジャック5)	5'01"58	J	ALL
3	鉄拳5 (クリスティ)	3'35"95	やなわらば～	ALL
4	鉄拳5 (スティーブ)	4'28"13	あにぃ	ALL
5	鉄拳5 (アスカ)	4'59"88	A	ALL

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 11	317,298	HIRO	ALL HELLコース HS×5 総BAD75
2	ポップンミュージック 11 (ワールドポップ)	369,186	D.D.D.@闘龍門5級	ALL ノーマル 以下ぶっきらぼうに埋める。HS×3
3	ポップンミュージック 11 (ノリノリ)	368,882	D.D.D.	ALL ノーマル good5個なのにこの低さは [illegible]
4	ポップンミュージック 11 (愛と勇気)	370,009	D.D.D.	ALL ハイパー 求)「ウイングマン」と「きんぎょ注意報」
5	ポップンミュージック 11 (日本)	344,143	D.D.D.	ALL ハイパー webサイトもよろしくね。

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62 ゲームプラザショールーム　熊本県熊本市九品寺5-10-15 スポラ九品寺　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	旋光の輪舞	23,607,920	DGR-ふたご姫	ALL ファビアンA (スポラ)
2	虫姫さま (オリジナル)	65,960,485	プチてんし	ALL ノーミス 月厨のリアル被弾がライバル (スポラ)
3	マジックソード	6,298,960	WSM-NOB	ALL 仲間無し、ワープ無し 同付
4	サムライスピリッツ零SPECIAL (タイム)	4'11"32	プチてんし	ALL 6人目終了時 斬紅郎2'07
5	サムライスピリッツ零SPECIAL (タイム)	4'24"16	プチてんし	ALL 破沙羅

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークスV (スタンダード)	63,548,800	CCM	rebirth of love ext.open フルコン
2	ギターフリークスV (スタンダード)	109,463,500	CCM	哀愁のコリゴリラ ext.open フルコン
3	ドラムマニアV (スタンダード)	102,687,250	もんもこ	シナリオ EXT 850コンボ
4	ドラムマニアV (スタンダード)	102,173,000	もんもこ	Panasonic Youth EXT 862コンボ
5	ドラムマニアV (スタンダード)	97,754,250	CANZONE.	Gently, the rain sings for me EXT フルコン

ハイスコア 集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア8月号掲載）は
2005年
7月18日(月)
までに出されたスコアで、
7月20日(水)
当日消印まで有効です。

ハイスコア申請についての注意！

アルカディアが認定しているハイスコア集計店以外の店舗で出したスコアを申請する場合、必ず193ページに掲載されているハイスコアの申請方法および申請ルールを読み、本誌付随のハガキを使用して申請してください。申請方法、ルールを守っていない場合、正式なスコアと認められませんので、ご了承ください。

ARCADIA

次号予告

次号9月号 No.64は

7月30日(土)発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

KOFシリーズ最新作ついに始動!
次号は全キャラクターを公開だ!

新作攻略 愛機で勝利をその手につかめ!

機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.
(バンプレスト)

新作攻略 稼働間近! いよいよ攻略開始!

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
(SNKプレイモア)

目指すはトップアイドルただ一つ!
アイドルマスター
(ナムコ)

稼働開始! スタートダッシュに遅れるな!
ネオジオ バトルコロシアム
(SNKプレイモア)

新バージョンを徹底攻略!
鉄拳5 Version. 5.1
(ナムコ)

新作情報
THE KING OF FIGHTERS XI
(SNKプレイモア)

掲載タイトル

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦(セガ)/**Quest of D Ver.1.20a**(セガ)/**WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005**(セガ)/**兎 -野性の闘牌- オンライン**(童/タイトー)/**バトルギア4**(タイトー)/**レッスルアリーナ バトルクライマックス2! プロレス頂上決戦**(コナミ)/**鋳薔薇**(ケイブ/AMI)/**三国志大戦**(セガ)/**ほか**

投 稿 募 集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■**アフロ文字ネタ投稿**
afro@arcadiamagazine.com

■**アフロイラスト投稿**
afro_cg@arcadiamagazine.com

■**ハイスコア全国集計**
hi_score@arcadiamagazine.com

■**ジャンク新聞**
junk@arcadiamagazine.com

■**ゲーパロ館**
dohjin@arcadiamagazine.com

■**ゲーマー用語の基礎知識**
script@arcadiamagazine.com

■**アーケードニュースアナライズ**
news@arcadiamagazine.com

■**アーケーダー・ネオ**
arcader@arcadiamagazine.com

■**どんたんどどたん**
dontan@arcadiamagazine.com

■**おしゃれ魔女 猛者 and 通信**
mosa@arcadiamagazine.com

■**イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先**
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■**KOF投稿「KOFッ子プラネット」**
sp_kof@arcadiamagazine.com

■**アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」**
avalon@arcadiamagazine.com

■**バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」**
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■**その他のコーナーへの投稿はこちら**
post@arcadiamagazine.com

■**アルカディアに関する問い合わせはこちら**
arcaida@arcaidamagazine.com

■**WWW管理者あてはこちら**
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
9月号(No.64 2005年7月30日発売号)への投稿は締め切りました。
10月号(No.65 2005年8月30日発売号)への投稿もよろしく!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

10月号 (No.65 8/30) **7月18日(月)必着**

11月号 (No.66 9/30) **8月15日(月)必着**

筐体百景

電影心象スケッチブック

己が目と、己が心で

——六十二之回

PHOTO／TEXT 田渕健康

とにもかくにも、情報の密度が濃い時代。
自ら行動を起こさずとも——
あらゆる情報が耳へと飛び込んでくる。
取捨選別をする暇もなく、洪水のように。

実際に自分で見聞きしなくても、
他人の意見に自分自身を映しこみ、
それを自分の評価にしてしまう、そんな時代。

大多数の意見に抗うのは、冒険であり、
時には圧殺の対象となる。
外の世界へと自分自身を出さずに、
大多数が作った潮流に乗って進めば、
無用な孤立も防げるだろう。

しかし、困ったことに、
我々が歩いてきた道は、
そういう受動的な人生ではないのだ。

自分の目で見て、指先で味わって、
魂の奥底で感じ取る。
すべての評価を下すのは、自分自身以外の
何者でも——ないのだ。

「あのゲーム、クソゲーだよ」

鵜呑みにするな。自分で戦って感じ取れ。

「バランスいいよ、今度のバージョン」

他人の言葉にうなずいて、自分の中で終わらせるな。
己の言葉で評価できるまで、
その世界を味わいつくしたのか？

たとえ、大多数からはみ出した意見でも、
自分の信念と見識でつかんだその評価は、
必ずや自己形成の大きな支えになるだろう。

■取材地／熱海・後楽園

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編 集 後 記

テーマ:「ゲーセンでこんなキャラゲーがやってみたい」

●もはやキャラ人気に依存した製品ではなく、品質も向上している今だからこそ、家庭用ゲームでリリースされてないようなマニアックなタイトルが欲しいかな。あと懐かしい系より新しい方がいいかも。（[illegible]）

●キャラゲー＋商品排出の流れで「キン消しバトラーオンライン」とか、「ビックリマンシールバトラーオンライン」なんてのはどうだろう。プレイ毎、キン消しやシールを排出。しかも、それでデッキが組める。（杉田）

●「テーマなら「ボトムズ」。泥と油と火薬の匂いがする方向&O.R.B.S.対応にして閉塞感を演出してください。あと、バンダイナムコの話から派生し、AC業界なりの新たなキャラクタービジネスの展開にも期待。（[illegible]田）

●「金色のガッシュ」ですかね。トレーディングカードゲームにして、魔本型バインダーにトレカを差し入れていく形で全国対戦。ナンダイ（バンダイナムコ）なら可能なハズ。（マッスル北嚢）

●純粋なキャラゲーではないけど、「三国志大戦」の日本（戦国）版とか、好きな人は結構多そう。僕は3D対戦格闘の「刃牙」とか、2D対戦格闘で「男塾」を遊んでみたい心境。（使うなら月光かな……itakyo）

●「北斗の拳」のロケテストが行なわれたことだし、次は当然「男塾」でしょうか。[illegible]とか千[illegible]指[illegible]とか、懐かしいですね。キャラや技が多いので、題材としては悪くない（?）と思うんですが……。（河野）

●「鉄拳」や「ストII」がパチスロで登場している今、逆にパチスロのキャラでゲームを作るべき!「キン[illegible]」の横スクロールアクションとか、「鬼浜」の対戦格闘とか……えっ、ダメですか? そうですか。（まきん）

●「ナムコ クロス カプコン」をアーケードで。両者の代表的なキャラが競演するゲーム……すごくイイ!「MBAC」の反響を見ると、ギャルゲー→格ゲーの路線もアリかなぁと思う。（カードゲームは[illegible]）

●本音は熱血格闘育成アクション「機動武闘伝Gガンダム 目指せマスターアジア（仮）」だけど、カゲロウのようなシュラク隊を守る「機動戦士Vガンダム 君こそオリファー（仮）」も長く遊べて良さげネ。（まこっぴち）

●「三国志大戦」のシステムを応用して「銀河英雄伝説」とかできそう。移動力の高いミッターマイヤーとか、[illegible]持ちのビッテンフェルトとか、計略が誘発のアッテンボローとか……。ヤンの計略は「[illegible]」で!（汚邪[illegible]）

●「[illegible]」コミックビームに連載されている桜玉吉さんのマンガです。内容やジャンルはぜんぜん想像できないけど……、なんとなく、あのキャラ（グラフィック）が出てきたら楽しそうだなぁ、とか。（野口）

●「バトルクライマックス!」っぽいシステムで「キン肉マン」が面白そう。最初は小技で盛り上げて、ここぞというときにテキサスコンドルキックとか。そして当然のごとく、プレイヤーから「ぼくの考えた超人」を募集。（勝田）

●やっぱり、不朽の名作「銀河 -流れ星 銀-」の格ゲーとかですかね? 全キャラ犬で……。全国の「ガロン vs ガロン」マニア驚喜! みたいな。すんません。「十二国記」はゲームの素材として良さそうな気がする。（[illegible]）

●やっぱ「はじめの一歩」ですね。コンシューマやパンチングマシーンなどでは発売していたけど、アーケードの対戦格闘として遊びたい。ジャンプRP→立ちLP×3→ガゼルパンチ→（SC）→デンプシーで即死とか楽しそう。（[illegible]）

●そろそろ「ジョジョ」第四部が格ゲーになってもいいと思うのですが、いかがでしょう。トニオさんで包丁投げたり、どのキャラも面白く闘える気がするんですけどね。[illegible]の大型筐体で「SBR」ってのもありですね。（花[illegible]）

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 野田 [illegible]
■編集長 [illegible]
■アートディレクター 大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長 杉田 [illegible]
■デスク [illegible]田 和人
■編集スタッフ 北嚢 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／鈴木 宏昌／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／上野 真剛／岸 俊行／花澤 貴宏
■編集協力（五十音順） アール／赤男／age／飛鳥／AZU／漁ん／伊勢猫／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／ゴト／KYO／[illegible]／[illegible]／GrayZone／黒鉄タカスエ／Clover TAC／京城／KZA／小山 [illegible]／ささき／シンシ／C-LAN／Joe／[illegible]／新丸一／するする／タケヤマ／たてじゅ／田渕[illegible]／垂れ／ちゃうさー／DragonLEE／ニクマン／ニョホ／[illegible]田 直樹／八木／[illegible]／ハメコ／福田[illegible]太郎／三重県の山本さん／ミシマスター／モミアゲ／矢永／ラオウ／ロッソ
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 都子／[illegible] 容子／[illegible]井 朋[illegible]／[illegible]（株式会社THINKS NEO）／堀江 英明（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力 藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T（小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／和田 貴光）
■イラスト（五十音順） 今井 神／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／曽我部修司／高山瑞季／みつき／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一／辛 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

お詫びと訂正

●アルカディア7月号(No.62)の70ページ～71ページ「Quest of D Ver.1.20」におきまして、地図中に入れる注釈が抜けておりました。正しくは「※地図中の青丸+Hは宝玉の場所です」となります。

●アルカディア7月号(No.62)の96ページ～99ページ「鉄拳5」におきまして、「Nin」氏の年齢表記に誤りがありました。96ページ、17歳とありますが、正しくは22歳となります。

●アルカディア7月号(No.62)の129～133ページ「メルティブラッド アクトカデンツァ」におきまして、記事の一部に誤りがありました。130ページ、しゃがみシールド不能の通常技で、翡翠の⇒+Bが抜けておりました。しゃがみ状態に当てるとダウンする技で、遠野志貴のしゃがみBが抜けておりました。132ページ、有間都古の攻略でAしんきゃくが下段とありますが、正しくは下段ではありません。また、ガード後3フレーム有利とありますが、それはしゃがみガード時限定です。立ちガード時は2フレーム不利になります。

月刊アルカディア 8月号 [No.063]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.063
第6巻 第8号 通巻第63号 平成17年8月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-08
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555(代表) WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所 凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は56ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア8月号 [No.63] アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1～60の番号の中から選んでください。

No.	記事	No.	記事
1	THE KING OF FIGHTERS XI	30	アルカディアデータベース
2	鉄拳5 Version. 5.1	31	日本縦断 ゲームセンターマップ
3	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.	32	魂を籠める者
4	サムライスピリッツ 天下一剣客伝	33	読者プレゼント
5	アイドルマスター	34	闘劇爆心地
6	ネオジオ バトルコロシアム	35	パチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド
7	ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005	36	ロングランゲームズブースター
		37	アーケードゲーム ライブラリー
8	バトルギア4	38	アーケーダーネオ
9	ゾイドインフィニティEX	39	ハードウェアミュージアム
10	鋳薔薇	40	ジョイスティックトゥルーパーズ
11	三国志大戦	41	ビート・レイジング
12	レッスルアリーナ バトルクライマックス!2 プロレス頂上決戦	42	プライズワンダーランド
		43	金剛脱衣門
13	Quest of D Ver.1.20	44	KOFッ子プラネット
14	スリルドライブ3	45	アルカディア フロンティアーズ
15	スペクトラル VS ジェネレーション	46	愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
16	旋光の輪舞	47	ゲーマー「お気に入り」サイト
17	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	48	設定資料集
18	メルティブラッド アクトカデンツァ	49	街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
19	ザ・ランブルフィッシュ2	50	おしゃれ魔女 猛者 and 通信
20	雷電III	51	VGMラボ
21	ポップンミュージック12 いろは	52	どんたんどどたん
22	モンスターゲートオンラインII 時空のフォークロア	53	パンドラキャラット
23	beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY	54	ゲームメーカー・ナウ!!
24	DANCE86.4 FUNKY RADIO STATION	55	アルカディアクーポン
25	太鼓の達人7	56	全国ゲーセンイベント準備会
26	麻雀格闘倶楽部4	57	ハイスコア全国集計
27	PS2ソフト タイトーメモリーズ上巻	58	次号予告・募集記事
28	対戦ホットギミック5 未来永劫	59	筐体百景
29	アーケードニュースアナライズ	60	編集後記

Q7.学校・職業・その他

No.		No.		No.	
1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(鉄拳5／アヴァロンの鍵 弐 —秩序と戒律—／カプコン ファイティングジャム／バーチャファイター4 ファイナルチューンド／ザ・ランブルフィッシュ／ギルティギア関など)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス cs@ascii-store.com
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。
定期購読ページ http://www.ascii-store.com/
バックナンバー http://www.arcadiamagazine.com/

～■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■～

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。場合に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

ARCADIA No.63 アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			
つまらなかった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.週に何回くらい外食しますか？　また、一度の食事にかける金額は平均いくらくらいですか？

A3.■(　　　)回くらい　■(　　　　　)円くらい

Q4.どういうお店で食べることが多いですか？

A4.□学食·社食　□ハンバーガー店　□ファミレス　□牛丼店　□定食屋　□立ち食いそば屋　□回転寿司　□そのほか(　　　　　)

Q5.外食は何人くらいでとりますか？　また、よく話される話題があれば教えてください。

A5.■(　　　)人くらい　■話題(　　　　　)

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　　〕ページ〔　　　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名		集計部門（キャラ·コースなど）	
スコア（タイム）			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率·稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター	名前	
	電話	
住所	都道府県	市郡区
スコアネーム（最大20文字）		

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

雑誌 11547-8

4910115470857
00619

Printed in Japan 凸版印刷

ARCADIA 月刊アルカディア COIN OPPED VIDEOGAME MAGAZINE No.062

平成17年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第8号 通巻第63号
発行人／浜村弘一 編集人／野田 稔 発行所／株式会社エンターブレイン

enterbrain

●定価650円 本体619円